Enigma AMIGA RUN

MENSILE - ANNO IX - NUMERO 74 - APRILE 1996 - LIRE 15.000

74

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

Cyberstorm 060
Cybervision 64

CYBERWORLD

compact disc DATA STORAGE

Skylink CD V

WORDPROCESSOR: Wordworth 5 vs WinWord 7
SPREADSHEET: Turbo Calc v3.5 ITA - INTERNET: AmiTCP/IP
GRAFICA: Lightwave Modeler - Futuria: Dino Marsan
APROPOSITO DI: Tutto sui Datatype - Demo: The Party 95
CD-ROM: Fresh Fish 10, NFA AGA, Network CD 2
DIDATTICA: Impariamo a programmare l'Amiga in "C" (XVI)
GRAFICA: Real 3D e le Texture - INTERNET: CuSee Me con Amiga
INTERNET: Tutti i browser per Amiga
NEWS: Anticipazioni dal CeBit

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

editoriale

Enigma c'è. Qualcuno ci fa...

Non è il caso di commentare l'operato della Giunti Multimedia negli ultimi mesi. A detta della società doveva esserci una prima fase incentrata ad organizzare la struttura con un minimo battage pubblicitario, ed una seconda dedicata al rilancio in grande stile dell'Amiga in Italia nel 1996. Alcuni lettori ci segnalano che telefonando alla Giunti Multimedia si ottengono informazioni "provocatorie". Viene consigliato l'acquisto di un Pentium a chi cerca un Amiga 4000, viene negata ogni informazione a chi ha problemi con il driver dei nuovi A1200.

A giudicare dai colloqui avuti con operatori del settore in Italia e dalle buone vendite del nostro giornale il mercato in realtà c'è. La casa madre di Bensheim ha una politica strana. Dedica più tempo alla creazione di nuove utenze o a consolidare le posizioni acquisite? Vista la "fuga" di menti dal mondo Amiga, vista la progressiva perdita di software house, vista la poca solidità di ogni dichiarazione della azienda tedesca, non possiamo aspettarci niente di nuovo. Per ora. In questi giorni viene presentato un nuovo Amiga al CEBIT di Hannover, una nuova macchina che non ha una posizione precisa in nessuna fascia di mercato. Il futuro sarà PowerPC ma saremo in grado di aspettare fino al 1997. Quando altre piattaforme sono già oggi più produttive e più economiche?

Cresce nel frattempo l'insicurezza di utenti e di voi lettori. Lo si vede dalla quantità industriale di lettere che giungono in redazione, di messaggi arrivati da Internet e Fidonet, dalle telefonate del giovedì mattina. La nostra Hot Line, dedicata solamente ai contenuti della rivista, è stata scambiata per l'Hot Line della Amiga Technologies, della DB-Line, della Hardital e di tutti coloro quali hanno problemi con il loro Amiga. A tutti questi lettori abbiamo cercato di rispondere con cognizione di causa ammettendo in taluni casi la nostra ignoranza su qualche prodotto. Questa linea è diventata un telefono amico dove cercare coraggio e certezze che noi non possiamo dare.
Molto modestamente e nei limiti del nostro tempo abbiamo cercato di aiutare tutti facendo un servizio per tutta la comunità Amiga.

Ci sono piovuti consigli e critiche sulla realizzazione dei CD-ROM. Il prodotto che inseriamo ogni mese voleva essere un mezzo per risparmiarvi noiosi e costosi "download". Un modo per divertirsi con tutto lo shareware aggiornato. Capitava che il CD-ROM venisse masterizzato il giorno prima della stampa a rivista già abbondantemente chiusa e senza troppi interventi.
Consci del fatto che questo prodotto è fondamentale anche per la nostra sopravvivenza editoriale, abbiamo deciso di migliorarlo seguendo molti dei vostri consigli.

Sempre in quest'ottica di rinnovamento continuo cambieremo anche il giornale. Cercando di confezionare un prodotto sempre migliore, sempre aggiornato e capace di stimolare gli utenti Amiga. Verranno realizzate rubriche fisse destinate ad alcuni argomenti particolari. Vi possiamo anticipare che ci saranno rubriche fisse su Lightwave, Real 3D e Cinema 4D oltre ad altri appuntamenti mensili sullo shareware e su Internet. Ridurremo il numero di pagine della rivista da 80 a 64, riducendo però il corpo degli articoli ed utilizzando le risorse, prima dedicate a quelle 16 pagine, per realizzare un CD-ROM davvero competitivo ed una serie di servizi Internet.

È proprio su Internet che stiamo producendo molti dei nostri sforzi. Sulla rete ci sarà sempre una versione aggiornata della nostra rivista e altri servizi vi verranno proposti. Il futuro dell'editoria è proprio sulla rete, l'aumento esponenziale del prezzo della carta farà il resto. E noi saremo sempre qui a proporvi qualche nuova sfida e ad accettare critiche e suggerimenti. Grazie.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

La posta dei lettori

*a cura di **Luigi Callegari** e **Michele Iurillo***

Posta elettronica: dove reperire AmiTcp?

Spett.le redazione
di EnigmAmigaRun,

dopo avervi fatto i dovuti complimenti per la vostra eccezionale rivista che gestite veramente (veramente!) bene, vorrei farvi qualche domanda.
Premesso che purtroppo non riesco sempre a seguirvi a causa del prezzo abbastanza alto per una rivista (anche se ottima) da 80 pagine vorrei porvi i seguenti quesiti :
1)Dove posso reperire (magari a Roma) la versione commerciale di AmiTCP ?
2)Quando pensate che uscirà il fantomatico "PowerAmiga" ?
3)È possibile usare Compuserve con l'Amiga ? Se sì, come ?
4)È abbastanza giocabile Breathless su un normale A1200 (che fra poco verrà accelerato con una piccola espansione RAM) ?

Sperando che abbiate il tempo di rispondermi, vi invito a continuare (o magari ampliare) lo spazio dedicato da voi all'esplorazione del mondo della rete con i nostri fedelissimi Amiga.

Sebastiano Scrofina
s.scrofina@agora.stm.it

Non siamo a conoscenza di punti vendita a Roma né per Amiga né in particolare per prodotti Amitcp. Amitcp è distribuito in Europa dalla Village Tronic. Per l'Italia il distributore è:

Euro Digital Equipment
Via Dogali, 25
26013 Crema (CR)
Tel. (0373)86.023
Fax. (0373)86.966

Questa azienda fa la vendita per corrispondenza ed è molto seria sotto questo punto di vista. Agli altri quesiti abbiamo già risposto negli scorsi numeri di EAR.

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Posta Elettronica: una barca per navigare

Gentile redazione,

Vorrei acquistare un buon navigatore per il mio fido A1200. Ho provato AMosaic ma non mi è piaciuto gran che ho trovato molto buono IBrowse_v3a ma ancora limitato.
C'è qualcosa di meglio che si sta affacciando nel campo Amiga o devo optare per uno dei due browser su citati??? (sicuramente meglio IBrowse). Ho sentito in rete che "AWeb" promette faville ma non si può provare a meno di abbonarsi ad una certa BBS, se non ho capito male. Io attualmente uso, anzi usavo perché mi è finito il periodo di utilizzo, IBrowse 0.68 che ho trovato veramente interessante e funzionale, molto meglio di AMosaic, che credo non sia più supportato. Cosa mi consigli, aspettare, ma dovrei tornare ad usare AMosaic che è così frustrante, registrarmi ad IBrowse, che mi sembra un buon prodotto, ma non totalmente soddisfacente, od aspettare nuovi sviluppi nella situazione navigatori Amiga dato il nuovo fermento che sta sorgendo intorno al nostro amato Computer, ma ciò implicherebbe non navigare più per un certo periodo e perdere mesi di abbonamento?
Confido in una vostra risposta.
Grazie anticipatamente.

Milella Amedeo
milella@teseo.it

Gentile lettore,
Per chiarirsi le idee potrà visionare lo speciale inserito in questo stesso numero della rivista. Ci sono tutti i prodotti da lei citati più qualche altro. Anche nel prossimo CD-ROM allegato troverà tutti i navigatori che siamo riusciti a rintracciare.

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Posta elettronica: i tagli della Amiga Technologies

Egregio direttore,

da voci strane apprendo che AT probabilmente taglierà il 1300 o come cavolo si chiamerà. Da voci ufficiali (CU Amiga) apprendo anche che la filiale inglese di AT è stata chiusa il mese scorso per scarse vendite: e dire che sono in Inghilterra! Eppure AT dice che le vendite sono state soddisfacenti : ma che balle ci raccontano ? Petro aveva detto di fare poche promesse ma di mantenerle : il 1300 tagliato, il Q-Drive che non esce ancora... e allora? Non mi stupisco che nelle alte schiere ci siano ancora molti dirigenti

della ex Commodore tedesca... Evidentemente nella più rosea delle ipotesi AT punta tutto sui Power Amiga, ma non ci conto più di tanto. Effettivamente un 1200 potenziato con più ram, processore veloce, CD ecc. ecc. sarebbe stata una mazzata sui produttori di schede acceleratrici per 1200: chi le avrebbe comprate più? Solo i possessori di 1200 già venduti, a patto però di abbassare i prezzi! Anche i prezzi sono un bell'enigma: se fossi in Petro e compagni forse anch'io non abbasserei i prezzi: tanto se ci sono ancora migliaia di utenti fedeli (cioè fessi) che mi comprano un 1200 a un milione quasi tanto vale rifarsi bene delle spese e mettere in tasca qualche soldo in più, almeno finché dura.... E dire che mai come in questo periodo abbiamo visto tanti programmi che orientati alla serietà nonché tanti giochi che finalmente sfruttano ram e processori veloci invece di impiantarsi per la presenza degli stessi! Credo proprio che comincerò a informarmi sui prezzi dei Power Mac, i PC li detesto. Un PC ti opprime: con un PC ipercorazzato mi sembra di guidare una Lamborghini su una strada di campagna, con un Amiga anche molto meno potente del PC mi sembra di stare su una coupé Alfa Romeo su un'autostrada senza macchine e autovelox: ho meno potenza ma la sfrutto bene e mi diverto un sacco! Non ci resta che sperare (...o piangere?)

Ricki Gallino
gallino@odino.unipv.it

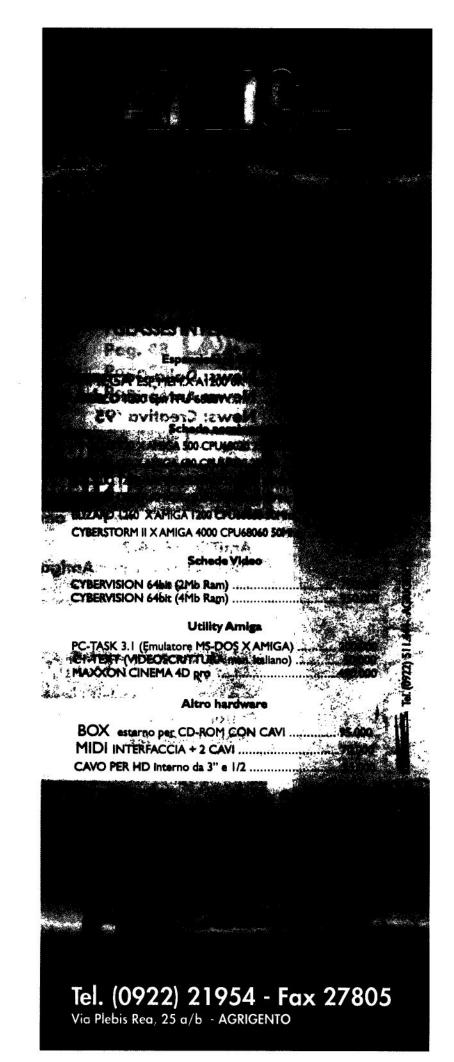
Le voci di una vendita non superlativa in Inghilterra sono purtroppo state confermate dal settimanale di trade "CTW". Al momento attuale non sappiamo come comportarci né con la AT né con la Giunti Multimedia. I prezzi sono effettivamente alti come lei afferma. Alcuni utenti di Fidonet hanno anche iniziato una raccolta di firme contro la Giunti Multimedia.

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Posta elettronica: cronaca di un pomeriggio assolato

Salve ragazzi,

sono un Vostro fedele lettore che vi scrive in un pomeriggio assolato (o quasi) dal laboratorio della facoltà.

continua a pag. 8

Enigma

AMIGA RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI

INTERNET

HARDWARE

CD-ROM

http://www.skylink.it/ear/main.html

APRILE

GRAFICA

A PROPOSITO DI

DIDATTICA

WORDPROCESSOR

SPREADSHEET

Direttore:
Michele Iurillo
Redazione di Milano:
Redazione di Londra:
Hanno collaborato:
Pubblicità:
Segreteria:
Distribuzione:
Impaginazione:
Stampa:
Fotografie e Disk Mastering:
Realizzazione copertina:
Progetto Grafico:
Clip Art:
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Via Espinasse 93 - 20156 Milano - Registrazione del Tribunale di Milano N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano: Viale Espinasse 93 20156 Milano Tel. (02)38 01 00 30

URL: http://www.skylink.it/ear/main.html.

19 03 1996
25 03 1996

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfragnini

segue da pag. 5

Posseggo un A1200 con 10 MB di RAM, hard disk, CD ROM ecc. ecc. Sono veramente contento che avete deciso di allegare mensilmente il CD Rom alla vostra rivista, poiché in questo modo EAR è diventata una inesauribile fonte di software per il nostro beneamato computer.
Sono riuscito a convincere alcuni miei amici che hanno anche comprato il lettore CD, quindi, mi raccomando, non deludetemi(li), OK? È inutile insistere con i soliti ringraziamenti, anche se non sono mai tanti, per il Vostro sforzo che permette agli utenti di AMIGA di ricevere, ogni mese, delle informazioni sempre più esaltanti, soprattutto quelle riguardanti il futuro RISC delle nostre macchine. Eppure un appunto Ve lo devo fare... Nel CD ROM del mese di Febbraio ho notato che all'interno c'erano molti programmi che avevate già inserito nei CD precedenti, quindi, VI PREGO di non farlo più. Se doveste avere problemi su come riempire il CD, potrete sempre inserire immagini, moduli e chi più ne ha, più ne metta.
A proposito: essendo appassionato notevolmente (ma chi non lo è avendo a che fare con AMIGA ?) di grafica e di raytracing (tanto che vorrei fare la tesi su questo argomento), perché non andate a prendere tutti i pacchetti disponibili gratuitamente, insieme alle relative utility di contorno? Ovviamente sto parlando del POV, del RayShade e così via.
Siamo in molti a pensarla così, quindi perché non inserirli nei prossimi CD? Altra roba da inserire potrebbe essere quella relativa al pacchetto AMIWIN, del quale noi Unix-maniaci stiamo ancora aspettando la recensione... Così come viene pubblicato mensilmente il CDRom di Aminet, anche Voi potreste racimolare tanta roba da non essere costretti ad inserire sempre gli stessi programmi. Ammetto che ci potrebbero essere problemi simili a quelli avuti con la pubblicazione di AMINET 7, ma, se Voi magari allegaste il software con qualche mese di ritardo, per dare la possibilità ai negozianti di vendere le loro copie, sono sicuro che ci sarebbero meno problemi.
Sta a Voi l'ardua decisione. In qualsiasi caso siamo tutti con Voi... CONTINUATE COSÍ CHE L'AMIGA HA BISOGNO DI GENTE VALIDA.
Una domanda ve la posso fare? Effettivamente come fate a dirmi di no? Boh, comunque: È possibile, per AMIGA, suonare i file MIDI senza bisogno di hardware aggiuntivo ?
Ho rivolto la stessa domanda al programmatore del programma PS3M, visto che lui è riuscito a far suonare ai canali dell'AMIGA dei moduli in formato ScreamTracker appunto che spesso e volentieri hanno più di quattro canali. Magari effettuando una miscelazione al volo, senza ovviamente avere la qualità a 16 bit, non sarebbe possibile riuscire a suonare 'sti maledetti filÈ?

Un lettore da Modica (RG)

Gentile lettore,
Se lei può godersi i pomeriggi assolati noi ci concentriamo e lavoriamo specialmente di notte come è più congeniale per gli amighisti.
Abbiamo ripetuto parte del materiale del CD-ROM poiché molti lettori si lamentavano del fatto che fosse impossibile reperire i numeri precedenti.
Non tutto il materiale è stato "remasterizzato". Per il CD-ROM abbiamo in serbo molte sorprese che saranno visibili dal numero di Maggio di Enigma Amiga Run. Per quanto riguarda Amiwin stiamo aspettando la versione registrata del prodotto per poter effettuare una prova. Abbiamo già affrontato Daggex nei mesi scorsi e non ci spaventa certo questo prodotto.
Non mi risulta che sia possibile suonare i file Midi (che non contengono i campioni ma solo i segnali di note on, note off, system exclusive, control change) senza apparecchiature Midi. Comunque il risultato non sarebbe sicuramente paragonabile alla resa audio di un buon expander General Midi. Si vocifera sulla presenza su Aminet di un programma denominato GMPLAY realizzato in Italia che permette di ascoltare i file Midi.

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. La rubrica della posta è l'unica parte della rivista dove voi lettori potete dare sfogo al vostro "estro". Inviateci anche immagini o altro se volete rendere più simpatico questo angolo di rivista.

Scrivete a:
ENIGMA AMIGA RUN
C/O G.R.EDIZIONI
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

Compuserve: 72324,1174
Fidonet: 2:331/101.12
Internet: yuri@skylink.it

Siamo anche raggiungibili su World Wide Web:

URL: http://www.skylink.it/ear/main.html

Posta elettronica: Il Web della AT in italiano

Gentile Redazione
di Enigma Amiga Run,

Desidero mettere al corrente tutti i lettori della vostra rivista che un importante progetto è stato portato a termine: la traduzione in italiano delle pagine del sito web della Amiga Technologies, su Internet.
Il progetto, ideato, diretto e supervisionato dal sottoscritto, è stato materialmente portato a termine dalla splendida e insostituibile comunità Amiga di Fidonet Italia, assolutamente gratuitamente, portato avanti nel tempo libero ma con il massimo impegno, tutto questo per il bene comune: l'Amiga. Adesso per i "navigatori" Amiga del World Wide Web di Internet c'è un importante punto di riferimento: la URL è

http://www.amiga.de/it

Mi preme solo far notare come questo progetto è nato, si è svolto ed è stato portato a termine autonomamente da me più un'altra decina di persone di Fidonet (area Amy_Misc.ITA), in circa due mesi di tempo (abbiamo cominciato verso la fine di dicembre '95, per finire negli ultimi di febbraio). Il materiale da tradurre era tanto (quasi 200 KB di fitto

inglese), ma grazie agli strumenti messici a disposizione dai nostri Amiga e all'unico ambiente operativo che noi tutti ben conosciamo, il lavoro è stato sempre piacevole e mai noioso. In quali altri ambienti operativi sarebbe stato possibile lavorare così comodamente? Avere sul Workbench due finestre del GoldED con in una la versione inglese e nell'altra quella italiana di un file, con sullo schermo "sotto" il MosaicNoNet per controllare in tempo reale le traduzioni, e con sotto ancora il Directory Opus per tenere sotto controllo tutto il materiale... una pacchia!
Quando dicevo che questo progetto è stato completamente autonomo ho voluto essere chiaro: infatti ho contattato direttamente Peter Kittel della Amiga Technologies, che è sempre stato disponibile e cortese al riguardo, anche di fronte ai nostri ritardi. Nessun contatto è stato preso con Giunti Multimedia, e questo è un aspetto che voglio sottolineare; progetti come questo, che a mio parere dovrebbero essere appannaggio dei responsabili nazionali di Amiga (in ItaliaGiunti, quindi, in qualità di importatore ufficiale), sono invece completamente ignorati... l'impressione è che, in Italia, si sia finiti dalla padella (il Bartoletti di Commodore Italia) nella brace (il Bartoletti di Giunti Multimedia): per scherzare si dice di solito "Di male in Pentium!", ma qui c'é poco da scherzare. Nessuna iniziativa per spingere Amiga, nessuna promozione, nessùn supporto agli utenti... niente di niente. Bisognerebbe indagare: chi ha visto Giunti Multimedia? Qualcuno si è accorto della sua presenza? Io no, francamente.
Quando vedo l'Amiga Magic Pack completamente in inglese non posso che storcere il naso, soprattutto considerando che la maggior parte dei programmi è già stata tradotta (per lo meno i cataloghi) da altri eroici volontari. Quando vedo che in Italia le vendite dei nuovi 1200 sono così catastrofiche non posso che pensare ai tempi in cui l'Italia era terza in Europa, a ridosso di Inghilterra e Germania, quanto ad Amiga venduti. E adesso la Giunti ci ha relegato all'ultimo posto, riuscendo a vendere neanche 2000 macchine!!!
Questa lettera voleva essere solo l'occasione per festeggiare tutti insieme la buona riuscita del progetto "traduzione del web di Amiga" ma si è inevitabilmente trasformata in una serie di accuse a Giunti Multimedia. Me ne dispiaccio, ma d'altronde è inevitabile: non possono continuare, quei signori lì, a contare sempre e comunque sul supporto dei soliti "irriducibili amighisti". Prima o poi questi si romperanno le scatole, e a quelli non resterà che leccarsi le ferite. Spero, se non altro, in un intervento "chiarificatore" del signor Bartoletti al riguardo.
Concludo invitando tutti quelli che possono a visitare la pagine ufficiali in italiano di Amiga Techonologies. Ripeto la URL:

http://www.amiga.de/it

Potete inviare commenti all'indirizzo di posta elettronica franza@aleph.it o a quello di fidonet 2:332/214.7.

Daniele Franza
franza@aleph.it

Sottoscriviamo appieno lo sforzo di questi lettori e di tutta la comunità fidonet. Appena sarà messo in linea il nuovo Web in italiano effettueremo il link diretto dalla nostra pagina. Colgo l'occasione per invitare tutti a visionare la nuova versione del nostro Web e a inserire i propri commenti nel Guestbook.

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Non ci siamo capiti...

Spettabile redazione di EAR, sono un vostro affezionato lettore da molti anni e vi scrivo questa lettera per porvi alcuni quesiti.
Dove posso trovare un mouse nuovo per Amiga? Il mio mouse troppo usurato è ormai inservibile. Esistono ancora dei centri di riparazione per computer Amiga? Se sì, dove? Il mio 1200 si è guastato nella porta mouse: infatti il PIN 1 si è staccato. È possibile ripararlo "in casa" o devo rivolgermi ad un centro di riparazione? Inoltre colgo l'occasione per esprimere le mie impressioni sul futuro di Amiga. La tedesca Escom ha tradito tutte le aspettative commettendo scelte sbagliate: infatti invece di continuare la serie Amiga, mantenendo la realizzazione di un vero AMIGA, dotato di processore Motorola, chip custom per la grafica integrati, nuovo AmigaOS, la casa tedesca usa solo il marchio per la creazione di un vero e proprio nuovo computer, inserendogli processori RISC e diverse tecnologie che farebbero di questa macchina solo di nome Amiga un computer uguale ad un banale compatibile IBM. L'Amiga deve essere semplice, utile, economico, una macchina dalle alte prestazioni, insomma un piccolo grande computer; non deve certamente essere per forza una mega workstation...

Luca Cappa
Chieri (TO)

Gentile lettore, per quanto riguarda il mouse per Amiga, può trovarne diversi modelli presso qualsiasi rivenditore di hardware per Amiga (per esempio DBLine o All In One). Se trovasse difficoltà faccia un giretto su Aminet (oppure dia un'occhiata ad uno dei tanti CD omonimi) nella directory HARD/HACK. Lì può trovare i file per utilizzare un normale mouse seriale per PC (attenzione ad alcune limitazioni).
Non è certo una soluzione completa, ma può risolvere discretamente questa carenza..
Per la riparazione della porta mouse può procedere in due modi: se ritiene di essere bravo (ma molto bravo) con il saldatore e possiede l'attrezzatura necessaria può farlo in casa acquistando una normale porta mouse presso un rivenditore di componenti elettronici per computer; altrimenti se non si sente sicuro, può provare la strada del centro riparazione (generico in quanto quelli per Amiga non ci sono più o comunque non svolgono ufficialmente riparazioni). Per quanto riguarda il futuro di Amiga, ci permettiamo di contraddire quanto pensa.
Amiga non può più sopravvivere con la tecnologia Motorola in quanto il 68060 è l'ultima CPU prodotta da questa azienda. Dopo verrà decretata la morte ufficiale della tecnologia 68000. Che fare allora?
Motorola e IBM offrono un processore dalle prestazioni elevati, costi contenuti e la compatibilità (in emulazione) con il codice 68000: il PowerPC. Ma cambiare processore significa anche cambiare architettura hardware e sistema operativo. Il nuovo Amiga avrà un output grafico di notevole potenza grazie anche alla tecnologia PCI (notevolmente più veloce ed efficiente del bus Zorro) e alle librerie CyberGraphX. Questa è una delle richieste più pressanti sia degli utenti Amiga sia del mercato informatico. Il successo di una

macchina e della sua tecnologia è strettamente legata alla sua appetibilità sia nella fascia consumer sia in quella professionale. Una macchinetta dedicata solo ai giochi può avere un buon successo, ma risulterebbe troppo debole. Una workstation professionale superpotente e super-costosa può fare la fine delle NeXT; tanta potenza per pochi eletti. Il giusto sta, come al solito, a metà. Se Amiga vuole sopravvivere alle ingiuste e cieche esigenze del mercato deve offrire più potenza, più grafica, più colori, più tutto, dei concorrenti PC. Questo, però, senza far levitare i prezzi. Altrimenti potremmo solo assistere ad una lenta agonia. Grazie alla Escom (che conosce bene questo mercato) abbiamo una speranza di sopravvivere. L'Amiga Technologies sta lavorando per creare una macchina nuova. Tocca a noi fare il resto e avere fiducia nel futuro.

Maurizio Bonomi
layout@openet.freenet.hut.fi

Una bella fine? Forse

Sono un amighista dal 1988, da quando, appassionato di programmazione, comprai un A 500 con OS 1.2. Già allora, nonostante i bug, si poteva saggiare il futuro dell'informatica: la mutimedialità. Allora l'Amiga era l'unico computer che ad un prezzo ragionevole poteva gestire con disinvoltura grafica, animazioni, suoni, testi; ci era possibile grazie ad un elegante legame tra hardware e software, tra il chipset ed il sistema operativo. Di acqua sotto i ponti ne passata ed adesso, dopo il crollo di Commodore e il ritorno di Amiga sul mercato grazie ad Escom, di computer "mutimediali" in giro ce ne sono parecchi.
L'accoppiata Pentium-Windows 95 incomincia a spaventare (con l'80% di mercato in mano...), grazie a Pc sempre più potenti con un sistema operativo sempre più potente a dei prezzi sempre più... potenti. Questo almeno sulla carta. Ma sarà vero? Per gli amighisti è giunta l'ora di alzare bandiera bianca? Anche tu, amighista che stai leggendo questa lettera, sarai costretto domani a seguire il mercato comprando uno "sfavillante" Pentium con Windows-95? NO! Questo non necessario, e tenter in poche righe (spero) di spiegarne il perchè Partiamo dal "miracoloso" Windows95. Dopo un anno e mezzo di preparazione e circa 20 versioni beta ho tra le mani il parto di Microsoft. Cosa dire? Che un buon sistema operativo. Ha una ottima compatibilità con il vecchio software, ha un buon multitasking, ha una ottima gui, ha una buona velocità grafica e stop; insomma ha tutto quello che offre un Amiga espanso. Ma a che prezzo? Arriviamo alle note dolenti. Tutti quei giudizi positivi sono stati espressi utilizzando un Compaq 486 dx4 100 con 16 MB ram, Hard disk di 840 MB SCSI, Scheda grafica da 1MB su bus PCI, scheda sonora Trust 16 bit, cd-rom quadrupla velocità, controller SCSI2 (comprato a parte e pagato 500.000L !!); un computer dal costo di più di quattro milioni!!!
Questa configurazione non è il frutto di un folle, ma il minimo per chi vuole utilizzare un PC compatibile per fare grafica (3d, 2d), multimedia, imageprocessing, Cad e per giocare. Infatti programmi costosissimi per Pc come Autocad, Photoshop, Toolbook (rispett. L. 8.000.000, L. 2.000.000, L. 1.200.000), per funzionare bene con Windows95 richiedono molta memoria e potenza di calcolo. La memoria in particolare necessaria per evitare che un'applicazione vada ad allocare delle risorse in memoria virtuale con vistosi rallentamenti anche su macchine velocissime (almeno sulla carta).
È inutile dire che invece la configurazione minima per utilizzare su Amiga programmi di grafica, di imageprocessing, multimediali etc: un 1200 con scheda acceleratrice munita di 4 MB di Fast (una Blizzard con 68030\50, 68882\50, 4MB di Fast Ram e controller SCSI2 costa poco più di L.800.000). Praticamente la spesa si aggira sui due milioni.
Considerando poi il software che viene dato in bundle con il 1200, la concorrenza viene letteralmente spazzata via.
Su questo punto, il software, vorrei puntualizzare alcune cose. Windows 95 costa, a listino, sulle L. 400.000, mentre un update dalla 3.1 o 3.11 sulle L. 200.000. Il prezzo alto, considerando il volume di vendita previsto dalla Microsoft e il fatto che Win95 ha ancora delle alternative sui Pc (Os2) e su altre piattaforme (Finder su Mac e AmigaOS su Amiga).
Cosa succederà se il monopolio Microsoft sarà totale? In un futuro non remoto i successori di Win95 (Nashville, Win96) potrebbero costare ancora di più, data la totale mancanza di concorrenti, oltre a rallentare lo sviluppo dell'informatica di massa (lo sviluppo dettato dalla concorrenza (A. Smith)). In gergo, Microsoft farà soldi dormendo sugli allori.
Non dimentichiamo poi i prezzi di moltissimi altri programmi "professionali". Se dal punto di vista hardware Amiga può essere giudicato più costoso, dal punto di vista software le cose si invertono ed in maniera evidente. Programmi come ImageFX costano un decimo dei programmi equivalenti su PC (a meno che non si comprino piratati...)
Chiudo qui, senza andare oltre, sapendo che chi mi sta leggendo , come me, un ammiratore di una macchina creata usando una filosofia diametralmente opposta a quella Intel-based. Un saluto a Michele Iurillo (per avermi sopportato durante le mensili telefonate redazionali) e a tutta la redazione.
P. S. Ho letto l'articolo su Win95. Sono d'accordo con buona parte delle parole scritte, a parte un paio di cose.
1) Win95 richiede un Pentium con 16MB. Già con solo 12MB (!!) programmi come Photoshop swappano su Hd per un semplice "FILL" di un rettangolo, facendo passare qualcosa come una decina di secondi per completare l'operazione.
2) Le previste ottimizzazioni del codice sono pura utopia. Microsoft non sa cosa sia ottimizzazione. Lo dimostra Windows 3.11 che rispetto al 3.00 forse anche rallentato (tra la 3.00 e la 3.11 ci sono tre anni di differenza). Nelle future release di Windows vedremo nuovi programmi di utilità, nuove librerie, nuove aggiunte e poca ottimizzazione del codice, perché da sempre questa la politica di Microsoft (Windows NT docet).
3) La Cybervision64 utilizza una versione del Trio64 ricavata dalla versione di fascia medio-alta con alcune parti costose mancati (come il supporto delle primitive grafiche nel blitter a 64bit). Infatti le schedine menzionate per PC possono utilizzare solo 1 MB di memoria grafica, hanno come risoluzione massima a 24bit 800x600, sono lente con processori come un 486DX33 e già a 256 colori degradano di prestazioni (all'Università di Salerno utiliziamo dei Digital 486DX33 con SVGA S3 che vengono utilizzate in 800x600 a

16 colori, dato che a 256 rallentano). Invece la Cybervision pu utilizzare 4 MB di ram grafica con possibilità di Double-buffer a tutte le risoluzioni, veloce anche con un 3000 base, ha come risoluzioni massime 1600x1200 a 256 colori, 1280x1024 a 65000 colori e il 1024x768 per i 24bit senza contare i modi interllacciati (inutilizzabili sotto Win95) che permettono di ottenere anche i 2000x2000 a 256 colori e i 1280x1024 per i 24bit. Per quanto riguarda la velocità il signor Luigi Callegari (che penso abbia conoscenze hardware abbastanza inferiori a quelle software) può guardarsi il demo di GLOOMDELUXE in una bella finestra su Workbench "Cyber". Sorpreso?
Macchine (alcune possedute da amici o parenti) utilizzate prima, durante e dopo la stesura di questa letterea: PC: 486 dx4 100 con 16MB, Pentium 90 con 8MB, 386dx40 (comparazione delle versioni di Windows); Amiga:
1200 con 020 28mhz, 4mb fast, hd 120 mb, Cd-rom SCSI su Squirrell
1200 con TQM 030/50, 882/50, 4MB fast, Cd 4x ide-atapi
4000/040 base con CD
4000 con Warp-engine 040/40, 16MB di fast, HD 1GB scsi, 540MB ide, Cd-scsi, Cybervision 64 con 4MB e monitor 17'MAG (frequenza massima orizzontale 64 Khz). (su questa macchina GloomDeluxe, che gira in unafinestra, fa impallidire, così come tutti gli altri programmi che utilizzano direttamente il sistema CyberGrafX). Una bella fine? Forse..
Sono un amighista dal 1988, da quando, appassionato di programmazione, comprai un A 500 con OS 1.2.

Paolo Chiorazzo

La sua lettera, gentile lettore, è purtroppo viziata da alcune affermazioni errate. Un sistema Amiga 1200 con 4 Mb si FAST, controller SCSI, 4 Mb di FAST RAM e Blizzard non costa assolutamente due milioni (senza monitor, che per usi grafici evoluti è indispensabile), ma ben di pi visto che il solo Amiga 1200 base senza monitor costa circa 1,2 milioni di lire attualmente in Italia. Windows 95 acquistato preinstallato su un PC nuovo viene a costare circa 80/120.000 lire, "riassorbite" dal costo relativamente basso di un compatibile. Ancora meno viene a costare OS/2 preintsallato in bundle con l'acquisto di un PC. Noi ci auguriamo, ovviamente, che gli utenti Amiga non migrino tutti a Windows 95, sta di fatto che questa una chiarissima tendenza motivata da dati statistici e da considerazioni "filosofiche" e pratiche che abbiamo lungamente discusso proprio in queste pagine il mese scorso.
Non ci auguriamo neppure un monopolio, ma se lei sondasse le tendenze di mercato, leggendo ad esempio qualcuna delle riviste americane di PC, saprebbe che molti danno la piattaforma Intel come destinata a finire in breve tempo; se fosse vero, con essa anche Microsoft dovrebbe cambiare significativamente i suoi prodotti e sicuramente si creerebbe spazio per altri sistemi.
Non condividiamo le sue opinioni sul prezzo dei programmi Amiga confronto a quelli PC. Imagefx è un programma che non ha un corrispettivo diretto nel mondo Windows, sta di fatto che programmi analoghi si trovano addirittura nello shareware. Inoltre conta anche il potere scegliere tra più applicativi (nel mondo Windows ce ne sono di tutti i tipi per tutte le tasche e con caratteristiche pi o meno professionali), nel mondo Amiga la scelta è ridotta a pochi programmi, spesso neppure importati.
Quanto alle sue precisazioni, la invito a rileggere con più calma l'articolo in questione, visto che i primi due punti sono una ripetizione di quanto scritto od una falsit. Infatti:

1) Se rilegge la prima colonna a pag. 63 trova "W95 richiede 16 Mb per funzionare", esattamente come dice lei. Il fatto di dovere avere un Pentium (il cui clock, forse non lo sa, oscilla tra 75 e 166 Mhz) è un'inesattezza palese, in quanto W95 con 16 Mb di memoria funziona in maniera dignitosa anche su un 486/25 (in effetti, anche su un 386), un sistema il cui prezzo oggigiorno analogo a quello di un Amiga 1200 base con monitor (che per altro funziona anch'esso benissimo in multitasking con solo 2 Mb!), per giunta espandibile a prezzi sensibilmente più bassi di una piattaforma Amiga, listini alla mano.

2) Come lei ripete inspiegabilmente, sempre a pag.63, prima colonna, si legge che W95 non è significativamente più veloce di Windows 3.11 a meno di usare applicativi specifici. In questo caso, basta leggere una qualunque rivista PC degli ultimi mese (l'americana BYTE, l'italiana PCWindows o altre) per trovare eleganti benchmark sugli applicativi che dimostrano la maggiore velocità operativa in ambiente a 32 bit.
3) Il chip Trio 64 è uno dei modelli più economici, montato su alcune schede grafiche SVGA (ed anche su alcune motherboard Pentium) per bus PCI con 1 Mb (espandibili) a prezzi oscillanti tra le 300.000 lire e le 400.000 lire. Il paragone che lei, esperto di hardware a quanto dice, porta con dei 486/33 si riferisce evidentemente a vetusti PC (il 486/33 è fuori produzione da oltre due anni) senza local bus PCI come quelli attuali, molto più veloci e prestanti di qualunque Amiga. Un demo di un giochino non dice nulla per quanto riguarda la velocità operativa di un sistema, specie se usato in ambito professionale; comunque, se cerca paragoni futili a tutti i costi, la invito a guardarsi il programma completo DUKE NUKEM 3D su un 486 DX4 da 1,8 milioni con una normale SVGA VESA per farsi una cultura su sistemi dal costo analogo ad un Amiga 1200, o molto meno costosi di un Amiga 4000 con la Cybervision. E tenga conto delle risoluzioni e del numero di colori, per favore, non solo di RAM e CPU (dimenticandosi, "maliziosamente" di considerare eventuali local bus, tipo di scheda grafica, driver software eccetera eccetera). Un conto è usare mezz'ora un PC dello zio, un altro usare da circa otto anni Amiga e da altrettanto i PC, tutti i santi giorni, non solo per giocare ma soprattutto per lavoro, come alcuni di noi qui di Enigma fanno.
Tutte le risoluzioni da lei citate, tranne quelle flickeranti, sono ottenibili ovviamente, con maggiore velocità, da parecchi modelli di schede grafiche PC che usano ovviamente chipset grafici uguali o superiori a quelli delle schede Amiga. Senza considerare che molto software Amiga, sviluppato per AGA, incompatibile con certe schede grafiche mentre nel mondo PC, almeno, la standardizzazione di Windows ha superato questo problema da moltissimo tempo.

Luigi Callegari

Novità dal mondo Amiga

*a cura di **Marco Amato** e **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it)*

Guten Tag a tutti! È tempo di bilanci in casa **AT** (Amiga Technologies! E che avevate capito...?): da quando, a metà 1995, la casa di Bensheim è "scesa in campo", sono stati venduti oltre **40.000** Amiga in tutta Europa e, se consideriamo i numerosi scogli sui quali AT rischiava di incagliarsi, il dato è ancor più degno di rispetto, checché ne dicano i soliti detrattori filoPCisti.

Per i modelli Amiga 1200 e 4000 è disponibile il nuovissimo hard disk set della **Seagate**, composto dal disco fisso ST51080A e dallo Speedup-System HD, comprensivo di HD-Install-Package. Il potente disco fisso da 1 GB, montato su un normale A1200 raggiunge, grazie allo Speedup-System allegato, la ragguardevole velocità di trasferimeto di 1.95 MByte/s, che arriva addirittura a 2.5 MByte/s (!) se sull'A1200 è montata una scheda turbo Blizzard 1230 IV/50. La compattezza dell'ST51080A lo rende particolarmente adatto all'A1200, che non presenta il minimo ostacolo al suo montaggio, grazie anche al ridotto spessore dell'HD. Il prezzo del set è di 430. - DM

Vo Computersysteme GmbH,
Postfach 100607,
D-44006 Dortmund (Germania)
Tel. (0049)23.19.12.21.46
Fax. (0049)23.19.12.21.48

Iniziamo subito con il piatto forte di questa edizione delle News! La nuova versione di **MaxonCINEMA 4D**, arrivata alla release 3.0, è stata arricchita di numerose funzioni che andiamo subito a vedere nel dettaglio:
- Immediata diponibilità delle immagini create (per software esterni).
- Integrazione di funzioni di rielaborazione grafica, come ad esempio l'effetto sfumato (ambientazione "onirica") o la messa a fuoco primo piano/sfondo o entrambe.
- Possibilità di visualizzare fonti luminose dirette, ad esempio i fari di un'auto nella nebbia o i reattori di un'astronave in allontanamento come anche qualsiasi effetto "a incandescenza", tipo il ferro rovente di un fabbro .
- Salvataggio e caricamento diretti di immagini BMP, JPEG e TIFF.
- Il raytracer opera adesso indipendentemente dall'editor: ciò significa che mentre il primo genera sullo sfondo un'immagine, è possibile modificare in primo piano un'altra scena. Nel package della versione Professional di MaxonCINEMA è contenuta la versione shareware del software di animazione MainActor. Il prezzo del pacchetto è di 500. - DM; sono ovviamente disponibili tutti gli upgrade dalle versioni precedenti.

MAXON Computer GmbH,
Industriesrt. 26,
D-65760 Eschborn (Germania)
Tel. (0049)-61.96.48.1811
Fax. (0049)-61.96.41.885

Fractal Minds (Maxon Italia)
Via Principe Eugenio, 23
00186 ROMA
Tel. (06)44.64.562
Email. m.kohler@agora.stm.it

La novità del mese in casa **Village Tronic** è l'accordo sottoscritto dalla casa di **Sarstedt** con la "fucina" hardware americana **DKB**: da questo mese infatti la Village Tronic è concessionaria esclusivista per l'Europa dei prodotti dell'azienda statunitense, per i quali è valida in tutto il territorio comunitario una garanzia di due anni. Ma vediamo subito una carrellata dei prodotti DKB più rappresentativi, fra breve disponibili sul mercato europeo (ci scusiamo se per alcuni di essi non è stato possibile indicare il prezzo, ma alla chiusura di questo numero di EAR non era ancora disponibile un listino completo). Cobra 1200: si tratta di una scheda turbo 68030 che viaggia fino a 50 MHz su Amiga 1200, con SCSI-host-adapter, uno zoccolo SIMM-PS/2 per portare la RAM fino a 128 MByte e un altro per il coprocessore. Un chip speciale previene conflitti di memoria con eventuali schede PCMCIA installate. Il costo della versione a 28 MHz è di 300. - DM. LinkUP: LinkUP è un nuovo tipo di scheda I/O Zorro-II, con quattro porte seriali da 25 pin e una parallela, con possibilità di arrivare fino a otto porte seriali e due parallele. Entrambi i tipi di interfaccia, seriale e parallela, sono perfettamente compatibili con i device logici di Amiga "serial.device" e "parallel.-device". Il buffer FIFO da 64 bit presente per ogni porta seriale consente velocità di trasferimento fino a 230.000 bit/s, mentre per l'interfaccia parallela i valori salgono fino a 400 KByte/s. È ovviamente prevista anche la gestione di più schede LinkUP contemporaneamente. MEM 1200: È una scheda di espansione per Amiga 1200 in grado di portare fino a 8 MByte la RAM aggiuntiva grazie a due zoccoli SIMM-PS/2. Presente anche l'orologio con batteria tampone e lo zoccolo per il coprocessore (fino a 40 MHz). Magic Mem consente l'utilizzo di 5 MByte di RAM se contemporaneamente vengono utilizzate schede PCMCIA. Il prezzo è di 220. - DM. Rapid Fire SCSI: questo potente adapter host SCSI-II per Amiga 2000 presenta due zoccoli SIMM-PS/2 per un totale di 8 MByte di RAM aggiuntiva e arriva a una velocità di trasferimento max. di 3 MByte/s. Wildfire 060: su questa scheda turbo per Amiga 2000 (non tramonta proprio mai) opera un 68060 a 50 MHz; ma non finisce qui: grazie a zoccoli SIMM di tipo PS/2 è possibile aggiungere fino a 128 MByte di RAM e l'interfaccia

Anticipazioni dal CeBIT '96

Al CeBIT '96 di Hannover quest'anno non c'erano solo novità per PC ma finalmente anche per Amiga. E AT (AMIGA Technologies) non si è presentata a mani vuote... Il CeBIT è per tradizione LA fiera mondiale del computer. L'edizione del 1995 era orfana di Amiga a causa della nota crisi che aveva colpito mamma Commodore e il numero degli stand che in qualche modo stoicamente ancora mostravano lo stendardo di Amiga non esauriva le dita di una mano. Quest'anno le cose sono mutate sensibilmente, tant'é che abbiamo dovuto operare una selezione degli espositori più rappresentativi della realtà Amiga per poter mandare in macchina questa edizione di EAR, con la promessa di occuparci più diffusamente della CeBIT '96 sul prossimo numero!

AMIGA Technologies

Numerose le novità presentate presso gli stand della Escom, della Motorola e della Microvitec, oltre ad alcuni fra i più affermati prodotti degli ultimi mesi. Fra questi rientra senza dubbio il pacchetto **Amiga-Surfer**, composto di un Amiga 1200 con 260 MByte di hard disk, un modem da 14 400 bps e il software completo per navigare subito in Internet, sfruttandone tutte le potenzialità: net-surfing con il WWW, invio e ricezione di file con l'FTP (driver, update, patche, freeware e shareware: non manca nulla!) e l'EMail con supporto grafico e sonoro. Il tutto viene venduto al prezzo di 1200. - DM. A partire dal CeBIT, inoltre, Amiga-Surfer è disponibile anche come pacchetto singolo senza A1200, a scelta con o senza modem: i prezzi sono di 200. - DM per il solo Surfware, di 320. - DM per il Surfkit (Surfware + modem 14 400). È stato finalmente possibile vedere il tanto annunciato Amiga 4000/060 Tower, il più potente degli Amiga costruiti in serie nonché, negli show room della AT, l'intera produzione Amiga della nuova gestione, ma il vero piatto forte sono stati i prototipi di macchine (al momento ancora con chipset AA e processore 680x0) con il nuovo OS che ancora non ha ottenuto una denominazione ufficiale (forse il 4.0?). Altro punto di forza dell'esposizione è stato il lettore Q-Drive1241, concepito per lo slot PCMCIA di Amiga 1200. Le caratteristiche? Multitasking/multisession capable, velocità di trasferimento: 600 KByte/s, legge CD Audio e Foto. Il prezzo è di 500. - DM.

AMIGA Technologies GmbH,
Berliner Ring 89,
D-64625 Bensheim (Germania)
Tel. (0049)62.51.80.20
Fax. (0049)62.51.80.21.79

Electronic-Design

Di rilievo è stata la presenza della Electronic Design, con la sua palette di prodotti per il desktop-video non solo per Amiga ma anche per Apple e PC. Interessante fra le altre è stata la presentazione del genlock Pluto: particolarmente indicato per chi muove i primi passi, dispone però di tutte le funzioni tipiche della categoria, dal fading al key-invert all'RGB monitor-bypass. Altro punto di forza è stato il sistema di montaggio video **CAVIN**, in grado di controllare videoregistratori con funzione di editing Panasonic, Sony-L-Control, RS-232, RS-422 o mediante comando a infrarosso. Supportati i codici di programmazione VITC, Rapid e TC; un digitizer integrato digitalizza in tempo reale immagini per la timeline e legge codici a barre in formato VITC. Il prezzo di CAVIN si aggire sui 1600. - DM.
Nuovissimo: Gemini, il multiswitch video 4x2, per tutti i videomaniaci che non ne potevano più di connessioni e sconnessioni di cavetti: sullo switch sono infatti presenti quattro ingressi FBAS e Y-C, con rispettivamente due uscite in parallelo. È addirittura possibile, contemporaneamente, convertire segnali Y-C in FBAS. Il prezzo è di 400. - DM.

Electronic-Design,
Detmoldstr.2,
D-80935 Munchen (Germania)
Tel. (0049)89.35.15.018
Fax. (0049)89.35.43.597

Village Tronic

E al CeBIT non poteva mancare l'ormai famoso Villaggio delle Teutonik News, con una valanga di prodotti già noti ai fedelissimi, ma anche novità assolute. Fra i primi citiamo senz'altro l'Internet-Surfing-Package, l'Amiga-1200-Tuning, la Picasso IV e i vari pacchetti di image processing. Anche i fanatici del video non sono stati delusi, data la presentazione di numerosi tool di software di titolazione e montaggio per video dall'amatoriale al semi-professionale. Ma a farla da padrone su tutti, almeno nello stand della Village Tronic, sono stati i prodotti della casa statunitense DKB, che come abbiamo già anticipato nelle News ha scelto proprio l'azienda di Sarstedt come unico dealer autorizzato in Europa. Fra le altre c'erano da vedere la Cobra 1200, una scheda turbo basata su 68030, la Wildfire 060, altra scheda acceleratrice (030/040) per A2000 e la LinkUp, scheda di interfaccia per tutti gli Amiga con slot Zorro-II.

Village Tronic,
Wellweg 95,
D-31157 Sarstedt (Germania)
Tel. (0049)50.66.70.130
Fax. (0049)50.66.70.13.49

Fast-SCSI rende possibili velocità di trasferimento fino a 10 MByte/s, con un impatto minimo sulla CPU. Infine, per lo slot PCI locale è in fase di sviluppo una potente scheda grafica.

Village Tronic,
Wellweg 95,
D-31157 Sarstedt (Germania)
Tel. (0049)50.66.70.130
Fax. (0049)50.66.70.13.49

Il generatore di paesaggi della bavarese Renderland, oltre a offrire le "solite" funzioni di questa classe di software (invero superiori rispetto alla media) include numerose DEM (cartine geografiche digitalizzate) mondiali alle quali ne sono state recentemente aggiunte altre venticinque relative alle Montagne Rocciose ed al Grand Canyon. Complemento ideale al WCS è il package/espansione Large World, costituito da 128 DEM che in pratica coprono tutto il globo, compresa la topografia oceanica (vista da 11 km di altezza); per quanto riguarda le cartine politiche nonché l'idrografia mondiale (laghi e fiumi, professò!) è disponibile inoltre il pacchetto World Vektor. Infine, un ulteriore pacchetto aggiuntivo è Mitteleuropa, che include 64 DEM in alta risoluzione raffiguranti cartine di Austria, Germania e Svizzera nonché parte degli stati ad esse confinanti, riprese da un punto di osservazione ideale posto a 1 km appena di altezza. I prezzi vanno dai 450. - DM del WCS ai 250. - DM dell'add-on Large-World, dai 100. - DM di World Vektor ai 150. - DM di Mitteleuropa.

Renderland,
M. Vitolini, Klingsorstr. 3/14,
D-81927 Mnchen (Germania)
Tel. (0049)89.91.35.35
Fax. (0049)89.91.44.72

L'accoppiata HW/SW **Speedup-System CD 4.3** e il lettore per CD ROM della NEC, il **CDR-251** si è rivelata davvero vincente: l'insieme costituisce infatti il primo e attualmente unico ATAPI-CD-ROM-changer per Amiga. Il CDR-251 arriva a caricare fino a 4 CD, che legge a quadrupla velocità; i formati supportati sono l'HighSierra, l'MPEG, l'ISO 9660-1 e 2, il CD-I, il Video-CD, Photo-CD (multisessione) e XA. Per quanto riguarda Amiga, il CD-ROM changer si presenta come quattro lettori distinti (...a livello virtuale!), controllabili in maniera assolutamente indipendente l'uno dall'altro.
Il prezzo dell'insieme è di 600. - DM

Vo Computersysteme GmbH,
Postfach 100607,
D-44006 Dortmund (Germania)
Tel. (0049)23.19.12.21.46
Fax. (0049)23.19.12.21.48

È fresca di upgrade l'ultima release del compilatore **BlitzBasic2**, arrivato alla V2.1. Le novità rispetto alla versione 1.9 sono: nuovo editor, nuovo debugger, help on-line potenziato, compilatore ottimizzato, quaranta nuovi comandi e numerosi tool anti-bug. Il prezzo della versione completa è di 260. - DM.

EDV Consulting,
Th. -Neuss Ring 19-21,
D-50668 Kln (Germania)
Tel. (0049)22.17.71.09.22
Fax. (0049)22.17.71.09.40

L'americana **Viscorp** (Visual Information Service Corporation), con sede a Chicago, ha concluso un accordo con la Amiga Technologies per l'utilizzo della tecnologia Amiga nei suoi Set-Top-Box, in pratica la TV interattiva. Il contratto autorizza la Viscorp a utilizzare, distribuire e sublicenziare l'OS di Amiga nonché tutta la sua attuale tecnologia per la costruzione di apparecchiature in stretta relazione con la TV del futuro.

AMIGA Technologies GmbH,
Berliner Ring 89,
D-64625 Bensheim (Germania)
Tel. (0049)62.51.80.20
Fax. (0049)62.51.80.21.79

Dalla M. O. M. giungono due novità dell'ultim'ora: la prima è il **Quick-Array-Kontroller**, ovvero un add-on hardware al quale possono essere collegati due dischi fissi di uguale entità che vengono poi visti come un disco unico da ogni **Fast-SCSI-II** host adapter. Il flusso dei dati viene ripartito ugualmente sui due dischi, il che garantisce un flusso costante senza sbalzi, particolarmente indicato per applicazioni video. Il prezzo del Kontroller è di circa 2800. - DM. La seconda novità si rivolge ai videoamatori: si tratta infatti della scheda SoundStage Zorro III, per il montaggio audio dei propri video, anche a livello professionale. Sono possibili editing fino a sedici tracce audio e funzioni come echo, pan, real-time envelope e reverb sono già integrate nell'hardware. Anche il prezzo è un po'... professionale: 3900. - DM!

M. O. M. Computersysteme,
Klner Str. 149 - 151,
D-40227 Dusseldorf (Germania)
Tel. (0049)21.19.77.88.99
Fax. (0049)21.17.80.22.27

Creativa '95 - Concorso di computer grafica

di William Molducci

Si è svolta nel mese di Settembre, dello scorso anno, la prima edizione del premio di computer grafica "Creativa '95", organizzato a Faenza dall'Associazione Giovanile Faentina. Le opere in concorso erano in gran parte provenienti da altre manifestazioni italiane, quali il Bit Movie di Riccione e il Pixel Art Expò di Roma, e proprio gli organizzatori di quest'ultima rassegna (Leonardo Fischiagrilli e Francesco Franceschi) hanno vinto o si sono ben classificati nelle sezioni più prestigiose. Gli autori invitati a partecipare sono alcuni dei nomi più conosciuti (e premiati) del panorama nazionale, iniziando da Eva Fontana, sino a continuare con Francesco Tomei, Luciano Spinosi e Simone Bernacchia, naturalmente la maggior parte di questi utilizza Amiga.
Eccovi quindi i primi cinque classificati delle quattro categorie in concorso, ricordandovi che per informazioni e richieste delle immancabili videocassette, potete telefonare al numero 0546/680367.

Titolo	*Autore*	*Voti*
Sezione Immagine 3D		
1) Muta	Fontana E.	37
2) Sogno americano	Spinosi L.	17
3) Buccia di mela	Franceschi F.	12
3) Combattimento virtuale	Fatarella G.	12
5) Whyrpool	Cardile R.	11
Sezione Immagine 2D		
1) Le due anime di Venezia	Franceschi F.	90
2) Crock crow	Bruschi L.	16
3) Paesaggio	Fiumi M.	14
4) Cattivo	Fiumi M.	11
5) Magic circle	Bruschi L.	10
Sezione Animazione 3D		
1) Oikos	Fischiagrilli L.	62
2) L'antagonista	Fischiagrilli L.	24
3) Il vagabondo	Mazzoni L.	20
Sezione Animazione 2D		
1) Caccia a little big	Fiumi M.	41
2) 2091 L'ultima battaglia	Poletti M.	40
2) Tobia e gli invasori	Poletti M.	40
4) N. O. L. W.	Bernacchia S.	16

"Le due anime di Venezia" di Francesco Franceschi, ha vinto la sezione Immagine 2D di Creativa '95.

Da marzo unico distributore del software grafico **Image FX 2.1a** è la Village Tronic. Il prezzo di listino è di 400. - DM.
Il monitor a 14" **1436 A** sincronizza la banda di frequenze da 15 a 36 KHz; inoltre, grazie alla maschera highpitch e 65 MHz di larghezza di banda, sono possibili risoluzioni da 1400 x 562 pixel di altissima qualità.

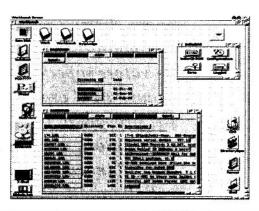
Village Tronic,
Wellweg 95,
D-31157 Sarstedt (Germania)
Tel. (0049)50.66.70.130
Fax. (0049)50.66.70.13.49

Come rammenterete, nello scorso numero di EAR abbiamo dato notizia della conversione a shareware del midi-software **Bars & Pipes**. Ebbene, ciò continua ad essere vero, ma vero è anche che la casa produttrice ne ha ordinato la diffusione solo via CompuServe (Microsoft-Forum) o attraverso la società distributrice stessa, la svizzera Octave 2.

Octave 2,
Karl-Neuhaus-Str. 8,
Postfach 435,
CH-2501 Biel (Svizzera)
Tel. (0041)32.22.01.09
Fax. (0041)32.22.01.18

Un indice per il CD-ROM

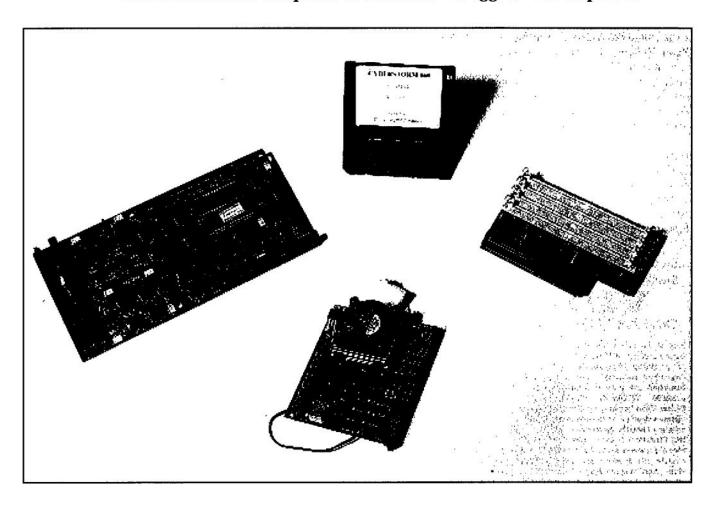
*di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it)*

È opera di un affezionato lettore l'indice in Amigaguide che troverete nel CD-ROM di Enigma Amiga Run di questo mese. Claudio Buraglio di Merano si è preso la briga di catalogare tutti i contenuti del CD-ROM di Enigma Amiga Run della serie Skylink I, II e III. A dire il vero molti sono stati i lettori che ci hanno proposto il loro aiuto ma Claudio ha fatto molto di più. Da parte nostra va un ringraziamento particolare al nostro lettore di Merano.

È disponibile il nuovissimo emulatore ***ProBench '96,*** con il quale è ora possibile utilizzare anche con schede **Merlin** il software ideato per CyberGrafX.
I costi di update sono i seguenti: da software X-Pert: 150. - DM; da ProBench1 100. - DM, da ProBench2 70. - DM. Altre novità in casa ProDev sono MAVI, un software di animazione AVI e Quicktime, e ProDig2, il software per il digitizer Merlin, in grado ora di supportare la digitalizzazione sequenziale. I prezzi: MAVI, 30. - DM, ProDig2 120. - DM.

ProDev,
Erlenbitze 13,
D-53819 NeuKirchen-Seelscheid (Germania)
Tel. (0049)22.47.91.570
Fax. (0049)22.47.91.25.71

Anche per questo mese abbiamo terminato. Almeno per quanto riguarda le news di mercato, perché già dietro l'angolo si affacciano quelle sul CeBIT '96...

Aspettando il PowerPC

Se è vero che per recensire un prodotto bisogna possederlo è vero anche che possedere una Cybervision non è la cosa più semplice. I produttori tedeschi non possono inviarci materiale in visione di un valore superiore al milione, noi non possiamo certo acquistare il prodotto Phase 5 perché sarebbe un onere eccessivo. Per provare la Cyberstorm potevamo affidarci ai vari distributori, ma nessuno è stato in grado di consegnarci "la merce" in tempo utile. Abbiamo risolto il problema... Un nostro collaboratore ha comprato la scheda... Ed oggi arriva la prova.

Cyberstorm

*di **Roberto Bisconcini** (email bisco@telnetwork.it)*

La Phase 5 ha ormai iniziato a rifornire il mercato europeo con le sue schede acceleratrici in modo costante. Dopo che Motorola ha consegnato regolarmente i processori 68060 gli Amiga sono divenuti gli unici Personal Computer al mondo a fare uso di questa CPU.

Il *68060* è l'ultimo processore della famiglia 680x0 dopo il quale non ne verranno più prodotti, è un

Il sysinfo impressionato dalla Cyberstorm non riconosce lo 060!

processore che attualmente il software Amiga non sfrutta al pieno delle sue potenzialità ma che rende comunque qualsiasi Amiga il più veloce del mondo, almeno fino a quando non verranno commercializzate le schede acceleratrici PPC 604.

La scheda in questione è il fiore all'occhiello di casa Phase 5, al momento l'unica acceleratrice per A4000 e A3000T reperibile sul mercato (tedesco) con sufficiente facilità.

Anche se il look della *Cyberstorm* non è dei più accattivanti la potenza che sprigiona è tale da renderla un prodotto ottimale per chi necessita di velocità operativa a tutti i livelli (limitatamente all'ambito Amiga).

Un nuovo cuore che, fino all'uscita del Pentium Pro, surclassava qualsiasi Intel Based System. Potente quanto un Pentium 120 ed affidabile come un R4000 è un toccasana per l'hardware bacato dei vecchi 4000.

Il cuore di una Personal Workstation

La scheda è in realtà un insieme di più parti da assemblare come un modellino della Revell, pur essendo di ottima fattura risulta comunque abbastanza sgradevole da vedere e sicuramente molto ingombrante.

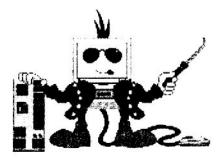
Gli integrati sono tutti rigorosamente surface mounted e non è presente alcuna correzione sulle tracce della scheda.

Il prodotto è composto di tre differenti parti: una scheda principale delle dimensioni della 3640, una scheda per l'espansione di memoria e la scheda più piccola con il processore. La scheda principale, che si inserisce al posto della 3640 nello slot CPU ha tre connettori ad alta densità di differenti misure e verso, uno ospita il modulo RAM, uno il modulo SCSI/Ethernet e l'ultimo il modulino con il processore.

Oltre ai tre slot è presente tutta la logica di controllo della CPU e del bus dati verso Amiga più due zoccoli per le Eprom.

Nella versione '060 della *Cyberstorm* uno dei due zoccoli contiene una Eprom con tutto il codice di patch per il sistema operativo, la Eprom si occupa della gestione trasparente del nuovo processore e della correzione delle eccezioni di calcolo relative alle operazioni in virgola mobile che risultano non compatibili.

Il modulo RAM è di elevata qualità, gli zoccoli di plastica dura hanno delle alette metalliche per fissare con cura i SIMM che andremo a riporvi. Sono presenti una marea di piedini che a seconda della posizione dei jumper permettono di configurare la RAM praticamente in qualsiasi modo.

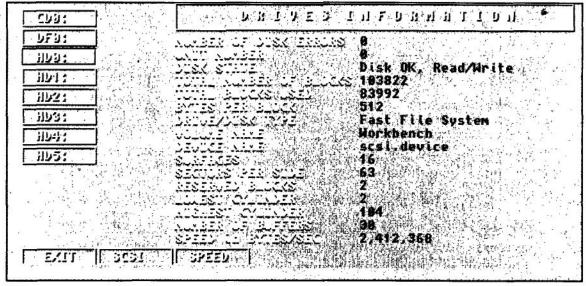
Si potranno mischiare a piacimento più SIMM di differente dimensione, che potranno avere velocità differenti, essere a singola o doppia faccia, con o senza parità. Si potranno ottenere configurazioni di memoria che sfidano le leggi della logica inserendo contemporaneamente un SIMM da 32 Mb, uno da 16 Mb, uno da 8 Mb e uno da 4 Mb per un totale di 60 Mb eterogeneamente visti come unico blocco di memoria dal Sistema operativo.

La presenza della RAM sulla scheda acceleratrice non elimina comunque la possibilità di mantenere dei SIMM sulla motherboard, ad esempio nella configurazione della prova la RAM è così ripartita: 32 Mb in SIMM da 8 Mb sulla Cyberstorm, 16 Mb in Simm da 4 Mb sulla motherboard e 8 Mb in SIMM da 1 Mb sulla fastlane.

Unica pecca è che i banchi di memoria risultano non contigui e quindi alcuni pacchetti come ad esempio ShapeShifter riescono ad utilizzare solo i primi 32 Mb.

Vi consigliamo, se potete, inizialmente di spostare i SIMM che avete sulla motherboard direttamente sulla scheda acceleratrice, per sfruttarne l'aumento di prestazioni, e successivamente di sostituire i SIMM da 4 Mb con SIMM di grosse dimensioni per evitare di trovarvi il banco della Cyberstorm pieno di soli 16 Mb quando ne potrebbe accettare fino a 128.

Il pezzo più piccolo, come per i gioielli, è il più importante e delicato ed è quello su cui è montato il nostro processore.

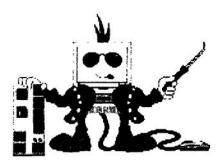
A differenza delle prime versioni il modulo processore è stato evidentemente remasterizzato in fase di assemblaggio. Infatti è assente il connettore della cache di primo livello che era presente nelle prime

La velocità dell'hd AT bus da Sysinfo è di più di 2.4 Mb

revisioni, quando ancora non si pensava al PPC, inoltre il quarzo plastico che corredava le prime schedine è stato sostituito da un quarzo normale da 50 MHz.

L'aletta di raffreddamento che è rimasta di color ottone, sormontata dalla sua ventolina nera, è attaccata con un collante biadesivo termico celando al curioso il processore in modo definitivo.

La scheda viene fornita corredata di sei distanziatori, quattro dei quali servono per fissare la scheda principale alla motherboard, gli altri due servono a fissare tra loro la scheda e il modulo processore.

Vi assicuriamo che diversamente da quanto espresso nel manuale conviene prima inserire e fissare la schedina processore e poi procedere all'inserimento dell'acceleratrice nel 4000, in quanto la scheda principale è così sottile che si flette a tal punto da non permettere un sicuro inserimento dei distanziatori dello '060.

Tutto questo materiale è contenuto in una funerea scatola di cartone nero (la stessa delle fastlane e delle Cybervision), corredata di un manuale in formato A4 biligue, tedesco e inglese, e da un cartoncino che dovrebbe essere la schermatura da interporre tra il modulo RAM e la doughterboard del 4000.

Il manuale è di discreta fattura anche se risulta un po' oscuro riguardo alla configurazione dei jumper.

Configurazione che non deve essere modificata se si procede all'installazione della scheda su un A4000, ma che va prudentemente rivista se si installa la Cyberstorm su un 3000T.

Installazione e Velocità Curvatura

Prima di qualsiasi operazione hardware è necessario installare il software a corredo.

Ripetiamo. È importante che il software venga installato quando ancora è presente la 040.

Il software sostituirà la 040.library rinominando la vecchia 040 Library.

Potremo ora procedere all'installazione vera e propria.

Una volta sfilati i moduli dai contenitori antistatici, dopo aver prudentemente scaricato la corrente elettrostatica toccando contemporaneamente il contenitore antistatico **chiuso** e il case del computer, si può iniziare il montaggio dell'acceleratrice.

Si assembleranno con cura la schedina processore con la scheda principale, fissando con cura e delicatezza i distanziatori, si rimuoverà quindi la "vecchia" 3640 e la si sostituirà con la Cyberstorm premendo con decisione sullo slot CPU.

Potremo ora rimuovere i SIMM dalla Motherboard e montarli sul modulo RAM che inseriremo al suo posto.

A questo punto potremo riaccendere il computer e se tutto è stato fatto correttamente dopo pochi secondi dall'accensione compariranno delle linee colorate, simili a quelle del vecchio Spectrum, in caso contrario è consigliabile spegnere immediatamente e controllare bene che sia stato montato tutto correttamente.

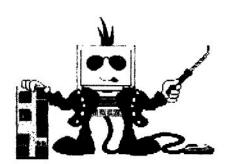
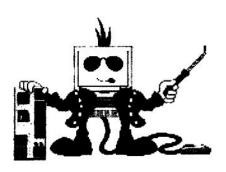
Se si monta la scheda su un A3000T ci si dovrà procurare un seghetto e un martello per modificare drasticamente il case del Tower che altrimenti non permette l'inserimento della scheda, che va ad urtare il castello dei drive con il modulo ram e che quindi deve essere parzialmente eliminato, e martellato il "fissa schede", che per pochi millimetri impedisce alla scheda di essere alloggiata correttamente.

Per quanto riguarda i 3000 desk la scheda è assolutamente compatibile con il resto dell'hardware ma non sicuramente con il case che deve essere sostituito in toto.

Acceso?

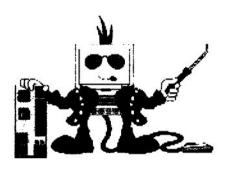
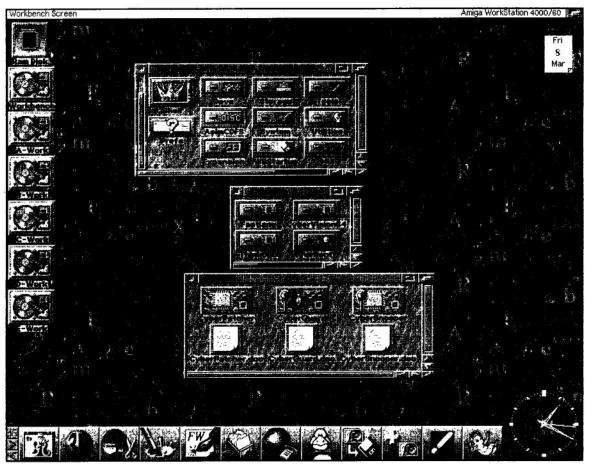
Bene allora vi accorgerete subito che qualcosa è cambiato, il boot è fulmineo e il redraw dello schermo è istantaneo, ma non solo.

Tutte le operazioni vengono ora ese-

guite a una velocità impressionante, il computer risponde immediatamente a ogni nostra richiesta e qualcosa ci dice che non solo è aumentata la potenza di calcolo ma qualcosa d'altro è cambiato.
In effetti molte cose vengono migliorate dalla presenza della scheda:

- l'accesso alla memoria fast posta sulla Cyberstorm è ora pari a 54 Mb per secondo;
- la memoria che è installata sulla motherboard ha un transfer rate che è passato dai miseri 4 Mb/s a ben 16 Mb/s (il massimo permesso dal bus dati del Buster 11);
- tutte le schede ora comunicano con la CPU a 16 Mb al secondo e l'Hard Disk At Bus ha incrementato il transfer rate a 2.3 Mb/s.

Per dovere di cronaca dobbiamo dire che sul disco di installazione della Cyberstorm sono presenti tre programmi, un debug, il CyberSnooper, che non ha nessuna funzione a meno di non monitorare l'Amiga dalla porta seriale, il Çyberguard, che dovrebbe eliminare le eccezioni di calcolo in virgola mobile, e il Cyberpatcher per velocizzare alcuni pacchetti software.
A nostro avviso tutti e tre i programmi minano seriamente la stabilità del sistema.

Compatibilità hardware e software

Tutto il sistema risponde correttamente, la compatibilità hardware è pressoché totale, persino la scheda SCSI Fastlane, che a detta della stessa Phase 5 non dovrebbe funzionare, funziona perfettamente eliminando completamente qualsiasi problematica di trasferimento dei dati ad Alta velocità attraverso il bus dati Amiga.
La Cyber-storm non ha avuto problemi a funzionare né con la Picasso II nè con la Cybervision.
Abbiamo testato la scheda con la

VLab Motion che non ha dato nessun problema di compatibilità, con il controller DKB 4091, con la multiIO della GVP ed abbiamo ottenuto sempre una conferma positiva per ciascuna scheda.
Per quanto riguarda il software il passaggio da 030 a 040 fu molto più traumatico, in pratica non girava più nulla e tutti i pacchetti necessitavano di patch o addirittura di revisioni complete.
Ora il passaggio da 040 a 060 risulta indolore mantenendo una compatibilità praticamente assoluta.
Abbiamo utilizzato Lightwave 3D 4.0, Imagine 3.0, Final Writer, Image Fx, Ad Pro, AmiTCP, AMosaic e molto altro software senza mai bloccare la macchina, anzi con stupore

Le utility di patch della Cyber-storm.

Prodotto da:
Phase 5

Disponibile presso:
Axxel
Tel. (0444)35.55.92
Fax. (0444)32.11.45
E-mail

Prezzo: 2.290.000 Iva Inclusa

Configurazione richiesta:
A4000, A3000T o A3000

A favore:
Estremamente veloce e compatibile con tutto, o quasi il parco software esistente.

Contro:
Il prezzo troppo elevato se paragonato a un intero PC e il pessimo design della scheda, l'impossibilità di montare la scheda nei 3000 e 3000T senza sostituire o modificare drasticamente i case.

abbiamo constatato una notevole stabilità del sistema che risulta ora più affidabile e competitivo.
Abbiamo provato anche dei giochi per non lasciare nulla al caso e ci siamo stupiti di poter giocare tranquillamente a Battle chess, Shangai e Arkanoid, programmi ultradatati, abbiamo provato un po' di tutto dallo shot'em up al gioco strategico e l'unico che non ha voluto funzionare correttamente è stato Pinball Illusion.
Una menzione particolare va a favore dello ShapeShifter che, oltre ad aver dato alla luce al primo MAC con lo 060, sfrutta la potenza della scheda in modo impressionante. Dai Benchmark il Mac/AMIGA 060 è risultato tre volte più veloce di un Quadra 950, e sugli interi pari a un PPC 603. Anche sotto MAC la compatibilità è assoluta: tutto il software sia professionale sia ludico gira perfettamente. Addirittura ora è possibile grazie al lavoro sinergico della Cyberstorm con la Cybervision giocare come con Maraton II in risoluzione 1x1 a full screen con estrema fluidità, il tutto naturalmente in multitasking con Amiga.
Il software 3D come Lightwave raggiunge velocità che su Amiga erano solo un miraggio, i rendering si riducono a 1/5 del tempo, e ora come ora a parità di release Amiga con 060 è veloce quanto un Pentium 120. Abbiamo eseguito dei test comparativi e abbiamo ottenuto differenze, a vantaggio ora dell'uno ora dell'altro sistema, non superiori ai 10 secondi.
Abbiamo provato anche a collegare una tavoletta grafica della Wacom al 4000 e non abbiamo avuto problemi con il driver di gestione che risaliva al 1993. Anzi sotto TV Paint la risposta del tratto era maggiore e più sensibile alle minime variazioni.

Conclusioni

La Cyberstorm è sicuramente una scheda di alto livello, indicata per coloro che utilizzano Amiga principalmente per lavorare, soprattutto considerando il costo.
Il rapporto prezzo prestazioni, se confrontato con un PC, è sicuramente inaccettabile, ma la Phase 5 ha pensato di porre rimedio iniziando una campagna di upgrade per tutti coloro i quali abbiano acquistato la scheda a dopo il primo ottobre '95.
Il programma di upgrade consiste nella sostituzione *gratuita* della Cyberstorm 060 con una scheda PPC 604, previo pagamento delle spese di spedizione. Oltre all'invitante offerta della casa produttrice, l'aumento delle prestazioni e l'elevata compatibilità con la quasi totalità del parco software esistente ne fa un prodotto di ottima qualità. L'aumento di potenza rende così graduale la migrazione della comunità Amiga al tanto agognato Power PC riportando il nostro amato computer ad un'accettabile funzionalità, se correttamente usato.
Ora non ci resta che sederci sulla poltrona di comando e lanciarci a velocità curvatura.

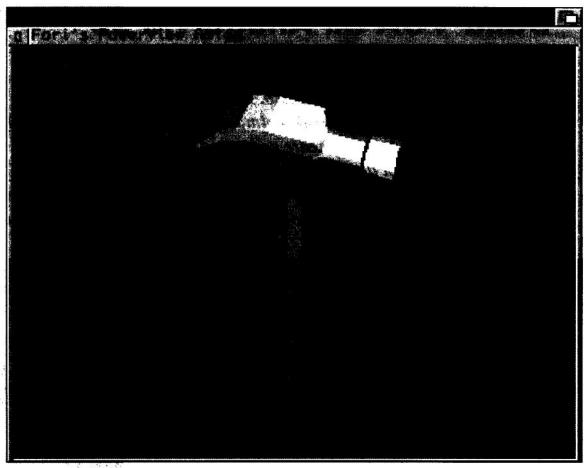
Dalla VGA all'Amiga via S3

Era da tempo che aspettavamo di provare la scheda Phase 5. Oggi la scheda è in nostro possesso. La tecnologia S3 arriva agli utenti Amiga per tentare di colmare il gap con le moderne schede VGA PC. È curioso sottolineare come una scheda come la Cybervision dotata di chip S3 "trio" costi come una Matrox Millennium che è più veloce ed incorpora l'accelerazione hardware per l'MPEG e la modellazione tridimensionale (Gouraud).

Cybervision 64

di **Roberto Bisconcini** (email bisco@telnetwork.it)

Per anni Amiga fu l'unico computer che poteva vantare ben 4096 colori, poi gradualmente, mentre le schede grafiche dei PC fiorivano lo sviluppo Amiga si è fermato agli 8 Bitplane massimi, cosa che ne limitava di molto le potenzialità grafiche, nacquero così le schede grafiche per Amiga. Inizialmente si trattava di frame buffer che servivano a visualizzare in true color le immagini che erano già state elaborate, come era ad esempio la Fire Cracker, poi si videro le prime schede con l'emulatore del workbench. In realtà queste schede non emulano il workbench ma aggiungono ai modi video dei nuovi schermi che vengono gestiti da driver che si interfacciano per-

Il Power view, Plug in del modeler che sfrutta l'accelerazione per lo sahde.

fettamente nell'architettura del sistema operativo. Grazie poi al sempre maggior supporto dello standard del sistema operativo da parte dei programmi, che man mano che venivano ampliati vedevano inserito nella loro struttura i file requester di sistema, le schede grafiche sono oggi arrivate ad una integrazione quasi totale. La Cybervision è attualmente la più potente scheda grafica esistente per Amiga assieme alla Retina Z3.
La Cybervision ha dato il via allo sviluppo del sistema RTG CybergraphX che sta di giorno in giorno diventando lo standard per la grafica su Amiga.

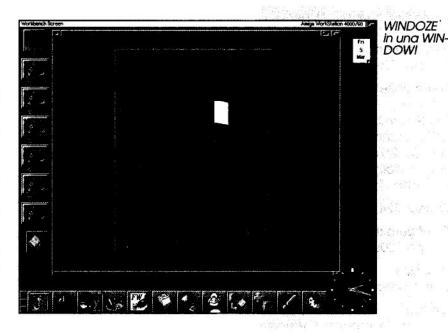
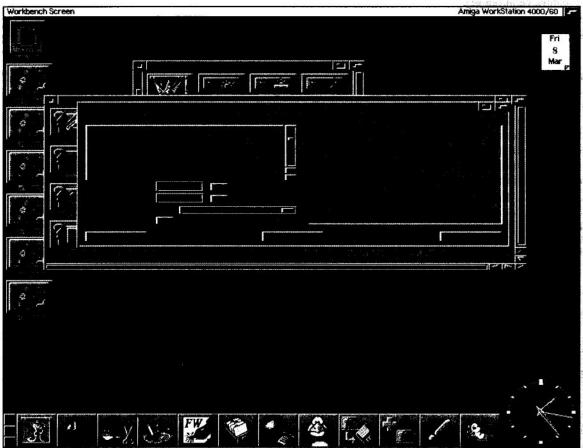
Caratteristiche e installazione

La Cybervision 64 monta un chip Trio 64 della S3 che permette una notevole velocità di gestione della grafica, il chip è attualmente il più piccolo della serie S3, ma per quanto riguarda Amiga è sicuramente il processore grafico più potente mai utlizzato, fatta eccezione per il Texas che era montato sulla 2024 della Commodore. La Cybervision supporta fino a 4 Mb di VRam per permettere di utilizzare schermi in true color fino a 1024x768 e gestisce la conversione da bitplane a chunky in modo hardware grazie al blitter integrato nel trio 64 ad una velocità impressionante. La velocità di gestione è data anche dal fatto che la Cybervision è una scheda Zorro III e quindi ne sfrutta i vantaggi, ma è purtroppo riservata ad A3000 e 4000. La scheda è "a basso profilo", il che permette quindi un buon ricircolo d'aria all'interno del case una volta installata.
La scheda prodotta dalla Phase 5 è contenuta all'interno della solita scatola nera ed è corredata di un manualetto e di due dischetti.
Il manualetto come è abitudine della Phase 5 è diviso in due parti, tedesco e inglese, e risulta quasi inutile se non per la configurazione dei jumper che si devono settare solo nel caso in cui la scheda venga montata in un Amiga con un Buster 09. I due dischetti contengono uno il CybergraphX e l'altro una versione lite di Photogenics.
Nel manuale viene precisato che la velocità operativa dipende molto dalla presenza del Buster 11 che permette il trasferimento dati tramite il bus Zorro III fino a 16 Mb al secondo a differenza del Buster 09 che limita il troughtput a 4 Mb/sec. Si accenna anche al fatto che la velocità di 16 Mb/sec, su un A4000, la si otterrà solo con una scheda acceleratrice installata, a causa della pessima realizzazione della 3640 realizzata da Commodore.
L'installazione risulta estremamente semplice, una vola inserita la scheda in uno slot Zorro III, collegata l'uscita Amiga alla scheda e quella della scheda al monitor, si dovrà procedere a installare il software di gestione. Il software di gestione, CybergraphX, si installa tramite il comodo installer Commodore che si occupa di copiare le librerie necessarie nel sistema e che chiederà passo per passo la configurazione del Monitor e della conversione degli schermi.
Installando le CybergraphX ci verrà richiesto, oltre alle caratteristiche del monitor, se vogliamo che gli schermi di alert (guru e simili) debbano essere reindirizzati su screen cybervision, se vogliamo che la conversione da bitplane a chunky sia operata dal blitter della scheda o dal processore, se vogliamo promuovere il puntatore in Hires e se vogliamo che i programmi che aprono schermi standard Amiga devono limitarsi all'utilizzo della sola la chip RAM o anche della Fast. L'ultima opzione è relativa allo stato embrionale del nuovo sistema RTG CybergtaphX v3.0 che dovrebbe reindirizzare anche il chipset originale Amiga,

se attiviamo questa sezione rischiamo comunque di diminuire la compatibilità del software preesistente.
Una volta configurate tutte le opzioni si tratterà di resettare e far ripartire l'Amiga. Da adesso in poi avremo nel file requester dello Screen Mode l'elenco di tutti gli schermi Cybervision e li potremo usare con tutti i programmi che si rifanno allo screen requester per la selezione del modo video.
Assieme al software di sistema troviamo anche una commodity, il New Mode, che si occupa di promuovere gli schermi non standard con un qualsiasi schermo esistente nello screen mode requester. Potremo ora aprire il workbench in 800x600 a 24 bit e muovere le finestre come se fosse a 16 colori.

WINDOZE in una WINDOW!

Velocità e compatibilità

Una volta terminata l'installazione ci accorgiamo di quanto sia migliorata l'uscita video, ora tutto sembra essere più cristallino, i colori più vivi e tutto incredibilmente veloce.
Tutto sembra aquistare velocità, anche senza una scheda acceleratrice l'utilizzo dell'interfaccia utente dei programmi risulta immediata ed efficace, le finestre si ridisegnano istantaneamente, i cassetti-ni compaiono immediatamente e tutto si muove con fluidità.
La possibilità di aprire il Workbench in true color risulta utile per quanto riguarda l'utilizzo di programmi come Image FX che da ora in poi potranno aprire le finestre di preview in true color, si potranno utilizzare contemporaneamente l'Amosaic e il multiview senza perdere colori e si potranno visualizzare le Jpeg prese da Internet in truecolor tramite il CyberView.
Parlando di compatibilità possiamo dire che risulta quasi assoluta in quanto gli schermi che non possono essere promossi vengono bypassati. Un esempio eclatante di "non promuovibilità" è il Layout di Lightwave 4.0 che pur permettendo di

I nuovi modi video disponibili anche per lo schermo del Workbench.

Prodotto da:
Phase 5 GmbH

Disponibile presso:
DB-Line
Via Rimembranze, 26/C
21024 Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00 - Fax. (0332)76.73.60
E-mail. dbline.it
URL: http://www.dbline.com

Prezzo: 824.000 lire con 2 Mb

Configurazione richiesta:
Amiga 3000 o 4000 Kickstart 3.0 e 8Mb di Fast ram.

A favore:
Estremamente veloce e affidabile.

Contro:
L'editor dei monitor CVmode è quasi inutilizzabile se non per le configurazioni standard.

essere promosso non funziona correttamente, infatti ogni tentativo di render o preview risulta essere l'equivalente di un reset. Il modeler invece permette di essere promosso normalmente e si avvantaggia moltissimo della potenza di refresh della scheda.
I nuovi plug in di lightwave, il powerview e LWCyberview, permettono di rendere le immagini direttamente su Cybervision o di aprire uno schermo con la visuale 3D in solid shading, praticamente tipo Open GL sotto PC.
Resta comunque il fatto che la maggioranza dei programmi si lasciano comunque promuovere, vedi Imagine 4.0, e che comunque ormai, tranne i giochi, tutti fanno uso dello screen requester e quindi non necessitano neppure di essere promossi. Da poco anche alcuni giochi supportano direttamente le CybergraphX, è il caso di Gloom Deluxe che può perfino essere giocato in una window del workbench se si ha la Cybervision.
Il pacchetto software che in modo più impressionante si avvale della presenza della Cybervision è lo Shape Shifter che apre ora lo schermo MAC in true color alla velocità di uno scermo Picasso II a 256 colori. Si potrà quindi far uso ottimale sia di programmi come Adobe Photoshop sia giocare comodamente a Dark Forces in full screen come su un qualsiasi PC.
Il pacchetto che meglio fa uso della Cybervision in maniera diretta è sicuramente il TV Paint 3.6 che permette ora di staccare brush delle dimensioni di un quarto di schermo e di muoverli come se fossero il solo puntatore; il tratto dei tool di disegno risulta essere così preciso che anche giocherellando con il mouse non si ottengono mai squadrettature delle curve dovute alla mancanza di continuità tra il movimento della mano e il redraw dello schermo. Abbiamo provato molto software sia shareware sia commerciale e non abbiamo trovato niente che non funzionasse, tutto quello che non voleva assolutamente essere promosso veniva tranquillamente utilizzato su schermi Amiga standard che venivano bypassati senza problemi. Si potrà quindi tenere aperto uno screen Cybervision e uno screen Amiga contemporaneamente sfruttando così appieno la potenza della macchina.
Unica pecca è l'utilizzo intensivo della fast RAM che viene occupata dagli schermi che non trovano posto nella VRAM e quindi la necessità di avere almeno 8 Mb di Fast se si vuole lavorare in truecolor a 1024x768. Si ha comunque il vantaggio di avere tutta la chip ram libera e quindi di poter utilizzare programmi come SCALA al pieno delle loro potenzialità.

Conclusioni

La Cybervision è attualmente la scelta più logica in quanto la Phase 5 è la ditta che si sta occupando per conto della Amiga Technologies di sviluppare il nuovo hardware, diventerà quindi giorno dopo giorno lo standard per Amiga. Anche se paragonata a una Matrox per PC, la Cybervision risulta un giocattolino è comunque la più veloce tra tutte, oltre a quella per cui sono previste più espansioni. Tra le espansioni della Cybervision sarà tra poco disponibile la 2 GO!, una scheda per il montaggio video non lineare nonché codec MPeg e acceleratore di calcolo, che sfrutta appieno il bus di espansione a 64 bit della Cybervision permettendo trasferimenti dei dati video fino a 4.2 Gb al secondo da/a Cybervision.

Wordworth 5: la sorte e i wordprocessor

In un momento in cui le sorti del nostro beneamato computer sembrano così incerte (se non già definite in maniera negativa), fa sicuramente piacere l'impegno della Digita (e aggiungiamo anche quello della Softwood per l'altrettanto ottimo Final Writer) nel portare avanti lo sviluppo di programmi di così grande uso, come nel caso dei word-processor.

di ***Salvatore Stilo***

Il programma ormai lo conosciamo bene tutti, ed è probabilmente il programma di scrittura più diffuso in Italia, in versione non piratata, grazie all'inclusione di Wordworth 2 nella confezione DeskTop Dynamite di qualche anno fa, con tanto di manuale in italiano. Da allora il programma si è sviluppato ulteriormente, con la versione 3 e giunge ora alla versione 5. Ma quali sono le nuove caratteristiche di Wordworth 5 e, soprattutto, sono esse sufficienti a giustificare il (malizioso) salto della versione 4 (almeno per la versione non SE, ridotta, del programma)? O vuol forse dire che la Digita pensa che la Softwood si sia fermata con la versione 4 del suo wp, e cerchi così di risolvere la supremazia (almeno da un punto di vista di numero di versione) nei confronti dell'"odiato" concorrente. Come sia, vi diciamo subito che Wordworth ci è definitivamente piaciuto e che lo "scherzo" del salto di versione si fa perdonare grazie alle varie aggiunte effettuate al programma, ad un incredibile manuale (cari signori di Lightwave ed Imagine perché non vi fate scrivere i manuali da Larry Hickmott?) e (ma questi sono punti di vista, ovviamente) al fatto che lo scherzare tra software house ci riporta a tempi in cui l'informatica non era ancora "ammorbata" da monopoli privati e l'atmosfera tra sviluppatori era molto più leggera e divertente. Allora cominciamo subito con le aggiunte. Al primo posto (ma forse non tutti saranno d'accordo riguardo l'importanza) l'introduzione di Arexx e quindi di macro o wizard, come la Digita preferisce chiamarli visto l'alto grado di interattività che viene concessa all'utente. Col programma ci sono già alcuni wizard che permettono di creare moduli fax ed anche pagine WWW, e che si possono consultare come esempio per l'automatizzazione di processi che ripetiamo spesso nell'uso di Wordworth (già su Internet ne sono disponibili alcuni). Una caratteristica molto attesa è anche la possibilità di creare note a pié pagina o a fine capitolo, semplice e veloce nell'uso; le uniche cose che non possono essere modificate sono font e sua dimensione (mamma mia, dovremo aspettare Wordworth 6?).

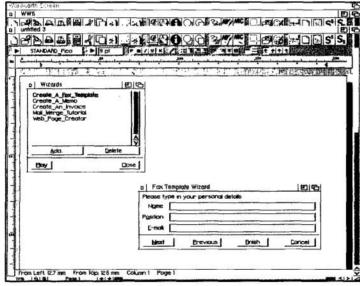
Un po' di "stile"

Un'aggiunta importante è anche costituita dall'uso di Style Sheets, in grado di conservare tutte le informazioni riguardanti impaginazione e font di un paragrafo e che possono essere facilmente richiamati grazie ad un semplice sistema "drag-and-drop" già inaugurato in Wordworth per lo spostamento e/o copia di parti di testo.
Per gli utenti in possesso di stampanti laser HP3/4/5 esiste adesso la possibilità di eseguire il download dei font compugraphic (riducendo così i tempi di stampa), ma se si vuole usare questa caratteristica bisogna usare "veri" font Com-pugraphic come quelli distribuiti dall'Agfa e non di public domain (come quelli distribuiti con Wordworth). Un'altra aggiunta (forse meno fondamentale nel caso di un programma in grado di operare in multitasking) è la stampa in background, che permette (creando un buffer in memoria) di continuare a lavorare al documento senza aspettare la fine della stampa del documento (ovviamente la velocità ne viene a soffrire).
FontEffects permette di controllare eventuali alterazioni del font in uso proprio come in un programma di DeskTop-Publishing. Tra questi ricordiamo la possibilità di modificare l'inclinazione di un font (con valori positivi o negativi), maiuscole piccole, linea attraverso i caratteri, doppia sottolineatura e possibilità di scegliere le dimensioni (in percentuale rispetto al font normale) per caratteri a pedice ed apice. Bullet Points permette di creare automaticamente paragrafi indentati ed evidenziati attraverso l'uso di simboli speciali (di solito un punto pieno, ma si può scegliere un qualsiasi carattere o simbolo presente nei font a disposizione del programma).

Quasi OLE

Una caratteristica molto interessante è anche la possibilità di importare direttamente spreadsheet di TurboCalc (di cui la Digita è divenuta distributrice per il Regno Unito). Wordworth automaticamente creerà una tabella per il foglio importato. Dopo di che potremo liberamente cambiare font per ogni cella della tabella ed anche eseguire elementari operazioni su righe e colonne di essa.

Requester dei font di Ww5.

L'immagine mostra il livello di interazione possibile con i Wizards di Ww5.

Text Effects di Ww5.

Una marcia in più nel sistema operativo Amiga

Quello che (ma si tratta solo di opinioni personali) vorremmo veramente vedere in futuro in programmi come Wordworth, ma purtroppo non dipende dalla Digita, è lo sviluppo e successiva implementazione in ogni software disponibile per Amiga, di un sistema di scambio di informazioni tra i vari programmi molto più completo di quello che permette per ora Arexx ed il corrente sistema operativo (lo sappiamo che esiste su altre piattaforme, e sappiamo anche che esiste qualcosa al riguardo nel mondo del public domain Amiga, tra l'altro di un autore italiano). Per spiegarci meglio faremo un esempio: vogliamo includere una serie di paragrafi di un libro in un documento al quale stiamo lavorando.

Attualmente dobbiamo:

a) Far partire ArtDepartment o ImageFX (o qualsiasi altro programma) per la scansione dell'immagine; salvarla.

b) Usare Migraph OCR per eseguire il riconoscimento dei caratteri della bitmap generata dai programmi grafici; salvare il testo.

c) Solo ora si può far partire il wp di scelta e aprire il testo (ASCII) generato dal programma di OCR.

Sarebbe bello se:

a) Si fa partire il wp, si apre il documento desiderato. Alla scelta "Import Picture" si risponde "Use Scanner". Un modulo (sempre di ADPro o ImageFX) parte in background e permette di eseguire la scansione del testo richiesto usando la finestra del documento, invece di aprirne una sua (se non addirittura uno schermo suo).

b) L'immagine appena inserita nel documento viene selezionata (con un normale o doppio "click" di mouse), si sceglie la voce "Call OCR" (per esempio) ed il modulo Migraph parte, in background, analizzando l'immagine selezionata sul wp ed aprendo eventuali finestre di dialogo sullo schermo del wp.

c) L'immagine viene quindi cancellata e sostituita dal testo generato dal programma di OCR.

Tutto questo non è impossibile o difficile da implementare su Amiga (abbiamo già detto che in teoria esiste già), anzi l'ambiente multitasking e la presenza del linguaggio Rexx ne facilitano ulteriormente lo sviluppo, quello che però serve veramente è che poi l'Amiga Technologies contatti tutte le software house che sviluppano o hanno sviluppato per Amiga e gli chieda (imponga sarebbe meglio) di aggiornare i propri programmi di conseguenza.

di **Salvatore Stilo**

Infine ricordiamo la possibilità di importare immagini a 24 bit, "filtri" per aprire documenti creati su Final Copy II e Final Writer. Esaurito l'elenco di alcune delle nuove caratteristiche aggiunte a Wordworth che altro dire?
Forse Wordworth 5 comincia ad essere finalmente quello che lo "sfortunato" (leggi afflitto di bug) Wordworth 3 avrebbe dovuto essere fin dall'inizio.
Qualche piccolo bug, insignificante grazie al cielo, rimane ancora però, come la temporizzazione dell'auto-save che non rispetta i valori settati nell'apposito requester e che resiste in barba alla varie versioni e release. In un uso quotidiano, anche "pesante", Wordworth si rivela un ottimo wp che non ha ormai moltissimo da invidiare agli altri esistenti anche per altre piattaforme, ovvero, magari gli altri hanno delle funzioni in più, ma non necessariamente di grande uso pratico per la maggioranza dell'utenza.
Come si propone quest'ultima incarnazione del wp Digita rispetto alla sua diretta concorrenza (il già citato Final Writer)?
Ormai crediamo sia solo una questione di gusti e necessità specifiche: se volete stampare velocemente un lungo documento usando i vari font interni di una stampante e mantenendo l'impaginazione dello schermo; se scrivete unicamente in italiano, per cui un dizionario (anche se non proprio perfetto) nella giusta lingua vi fa comodo; se usate TurboCalc e volete integrarne le tabelle in un word-processor; se volete salvare un file in un formato comprensibile (più o meno) da programmi di altre piattaforme, allora Wordworth è l'unica alternativa. Dalla parte di Final Writer 4 abbiamo (ma questa non vuole essere una prova comparata): una diversa interfaccia grafica (e di nuovo qui è una questione di gusti, anche se la Digita ci tiene a ricordare che segue le norme dettate dalla Commodore con l'avvento della versione 2 del sistema operativo, sull'uniformità dell'interfaccia grafica utente di un programma); la possibilità di creare sezioni di un documento; di avere più di una menu-bar; di ruotare gli elementi grafici di una pagina e, ma questa interessa solo chi scrive molto in inglese, un correttore grammaticale.

Dizionario dei sinonimi e contrari in italiano.

Produttore:
Digita International
Sales Department
Black Horse House
Exmouth
Devon EX8 1JL
Tel: (0044)13.95.27.02.73
Fax: (0044)13.95.26.88.93

Distributore:
Al momento attuale è in corso una trattativa con CATMU per la distribuzione della versione italiana del prodotto.

A favore:
Eliminati i fastidiosi bug delle precedenti versioni, ottima documentazione.

Contro:
Prezzo forse un po' elevato.

Conclusioni

Wordworth 5 rappresenta senz'altro un passo importante verso un wordprocessor d'alto livello. Rispetto a quello che si trova sul mercato sono veramente poche le caratteristiche (utili, se non indispensabili) che ci possono venire in mente (a meno di non voler trasformare Word-worth in un programma di DeskTop-Publishing, il che però non ci sembra il caso). Il pacchetto è in vendita direttamente dalla Digita per 69,99 sterline, più 5 sterline di spese di spedizione (3 se si ordina dal Regno Unito). Programma, manuale e dizionario sono in inglese, ma potreste chiedere il dizionario in italiano, visto che quello uscito con Ww2 funziona anche con la più recente versione. Eventuali upgrade dalla versione 3.1 costano 29.99 sterline, più spese di spedizione (bisogna fornire il numero di registrazione). Se si possiede un qualsiasi word-processor Amiga è possibile comprare Wordworth 5 per 39.99 più spese di spedizione (bisogna spedire il disco originale del programma posseduto).

Potete spedire gli ordini alla:
Digita International
Sales Department
Black Horse House
Exmouth- Devon EX8 1JL
Tel: (dall'Italia) 0044 1395 270273
Fax: 0044 1395 268893

Il metodo di pagamento preferibile è con carta di credito (includere con l'ordine il numero della carta e la data di scadenza, expiry date).

Wordworth 5 vs. Word 95

Una lotta impari? Forse... L'ultima versione del miglior word-processor per Amiga è in grado di sfidare la mitica versione per Windows 95 di Word, il più venduto word-processor al mondo?

di ***Marco Milano***

La Digita ha presentato la versione 5 di Wordworth, un ottimo word-processor noto per essere stato il primo WP Amiga ad offrire strumenti di correzione in Italiano. Ebbe così una grossa diffusione nel nostro paese, anche perché la versione speciale per Amiga AGA interamente in Italiano, veniva offerta in bundle agli acquirenti dell'A1200.

Le caratteristiche principali di WWorth erano l'ottima veste grafica, la potenza delle funzioni e... la lentezza esasperante delle operazioni.

Da quella versione sono passati circa tre anni, e la Digita ha cercato di migliorare il suo prodotto non solo velocizzandolo, ma aggiungendo nuove funzioni per arrivare a proporre un WP che potesse reggere il confronto con i migliori prodotti per PC.

Il settore dei WP è sempre stato uno dei punti deboli di Amiga: programmi potenti ma lenti, o veloci ma privi di funzioni sofisticate, hanno costretto l'utente Amiga ad invidiare le ottime produzioni per Windows.

Wordworth 5 presenta delle nuove caratteristiche che lo rendono confrontabile con le produzioni PC: alcune funzioni sono prese direttamente dal migliore dei WP Windows, quel Word 95 (noto anche come Word 7) che ha venduto più copie di tutti gli altri WP messi assieme.

È dunque finalmente possibile eseguire un confronto diretto tra un WP Amiga ed il miglior WP per Windows, confronto che si presenta molto interessante: ricordiamo che Word 95 è prodotto dalla Microsoft, dunque viene sviluppato con finanziamenti immensi, diversi ordini di grandezza superiori al budget possibile per un prodotto Amiga. Ciò rende già una vittoria la sola possibilità di sfidare un simile colosso, e la sfida assume i biblici contorni di "Davide contro Golia".

I pacchetti

La confezione di Word 95 è caratterizzata dalle generose dimensioni e dal color "cielo primaverile con nuvolette" tipici dei prodotti sviluppati per Windows 95. Quella di WWorth 5 è più piccola ma elegante, realizzata nei colori bianco ed amaranto che distinguono i prodotti Digita.

All'interno, ci sono delle differenze: la Microsoft propone il suo prodotto anche in versione Floppy, ma ormai la versione più diffusa è quella su CD-ROM, mentre la Digita si presenta con sette dischetti (quattro per il programma e tre di Font), decisamente più modesta ma già notevole in campo Amiga.

Inoltre, la presenza del CD-ROM ha spinto la Microsoft a ridurre decisamente la manualistica cartacea, spostando molta documentazione nei giganteschi Help On-line presenti sul CD. Le foreste ringraziano, ma troviamo poco corretto privare gli utenti dei "libroni" che accompagnavano le precedenti versioni senza operare una congrua riduzione di prezzo.

WWorth invece, pur essendo anch'esso dotato di cospicui file di Help On-line, è dotato di un ottimo manuale di circa 250 pagine.

Installazione

L'installazione di WWorth avviene tramite l'Installer Commodore, ed è realizzata con grandissima cura: non si tratta del solito Script, l'Help è molto dettagliato e tutte le fasi sono "interattive" ed illustrate con dovizia di particolari.

Word è dotato del potente "Wizard" di installazione Microsoft, che ci segue con notevole "amichevolezza" in tutte le fasi: il controllo sulle specifiche fasi dell'installazione è inferiore rispetto al programma Amiga, ma la facilità di utilizzo, le ampie spiegazioni, l'ottima grafica e la possibilità di "tornare indietro" fase per fase rendono l'installer Microsoft decisamente superiore.

Ed eccoci ad un classico punto di vantaggio dell'Amiga: lo spazio necessario su Hard Disk.

Innanzitutto, WWorth può anche essere installato ed utilizzato da Floppy. Se installato su Hard Disk, occuperà circa 4 MByte di spazio.

Word invece occupa ben 35 MByte per un'installazione totale. Sono però possibili un'installazione "standard", che occupa 16 MByte, ed una "minima", che diminuisce l'ingombro a "soli" 8 MByte, ma ovviamente con la perdita di alcune funzionalità.

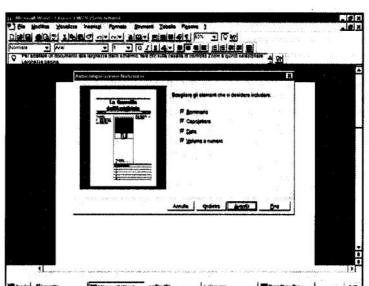
Una volta installati, ambedue i programmi partono con un semplice doppio clic sulla propria icona; Word si

Un WP d'eccezione

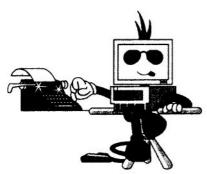
Dall'elenco delle caratteristiche avrete notato che sono molte di più quelle comuni ai due programmi di quelle vantate dal solo Word, dunque appare chiaro che la prima vittoria è stata ottenuta: la piccola Digita è riuscita a realizzare un WP Amiga paragonabile ai mostri sacri per PC.
Questo significa anche che il distacco di WWorth rispetto agli altri WP Amiga è decisamente notevole. Tra le caratteristiche inserite per confrontarsi con Word che costituiscono una vera novità in campo Amiga ricordiamo: barra degli strumenti personalizzabile, barra di formattazione con Font, dimensioni e Stili "drop down", "Preferenze" a schedario, "Auto Correct" per la correzione automatica degli errori di battitura, "Wizards" per la realizzazione automatica di documenti già formattati, menu con gli ultimi documenti aperti.
Tra le carenze maggiori notiamo l'assenza di correzione grammaticale e di indici di leggibilità (in Inglese), caratteristiche che su Amiga erano state ottimamente implementate, molti anni fa, da "Excellence".
Tra i punti di vantaggio rispetto a Word 7 notiamo che in WWorth vi sono tre tipi di Kerning già definiti, contro uno solo in Word.
Comunque, in nessuno dei due è possibile definire la crenatura manualmente, cosa che richiede l'uso di un vero programma di DTP.
Ma ora basta con le caratteristiche: è giunto il momento di parlare delle differenze tra i due campioni nell'uso sul campo, dove si notano meglio le carenze nelle procedure e nella facilità di utilizzo che "fanno la differenza" nelle applicazioni quotidiane.

inserisce anche (con un "collegamento") nel "menu ad ascesa" che appare in Windows 95 cliccando sul pulsante "Start" (o "Avvio").
I tempi di caricamento di Word sono decisamente prolungati, soprattutto se si dispone di "soli" 8 MByte di RAM (circa 20 secondi), ed anche con 16 MByte si aggira sui 13 secondi; WWorth è decisamente più agile (circa 9 secondi con A4000).
Ambedue i programmi non sono protetti dalla copia né con odiose "dongle" né via software, ma richiedono al primo "lancio" l'inserimento dei propri dati personali e del numero di serie presente sui dischetti o il CD originali, altrimenti non partono.

Caratteristiche e requisiti

Passiamo all'elenco delle caratteristiche principali dei due pacchetti.
Va subito detto che ormai il confine tra Word Processor e programmi di impaginazione (alla Professional Page, Page Maker, Ventura Publisher o Quark X-Press) è sempre più labile, ed un WP di qualità possiede già moltissime funzioni che un tempo erano riservate ai programmi di DTP.
I due contendenti non fanno eccezione, ed a parte alcune funzioni molto specializzate (ad esempio il Kerning manuale), sono dotati di una completa gamma di funzioni DTP.
Ambedue dispongono di: display WYSIWYG, barra degli strumenti personalizzabile, righelli con gadget di tabulazione e margini, barra di formattazione con Font, dimensioni e Stili "drop down", Drag&Drop, righello verticale, Undo, "Preferenze" raccolte in una struttura a schedario, somma automatica di dati numerici, visuale pagine affiancate con Cut&Paste da una all'altra, correttore ortografico, Thesaurus, "Auto Correct" per la correzione automatica dei più comuni errori di battitura durante la digitazione, formattazione automatica tramite Stili predefiniti (o definiti dall'utente), creazione di Tabelle, "Wizards" per la realizzazione automatica di documenti già formattati (fatture, opuscoli ecc.) inserendo solo i dati necessari, creazione di liste puntate, "Frame" di testo su più Layer, colonne stile giornale, Mail Merge, strumenti di disegno vettoriale, modifica Tracking e Kerning (tre Kerning predefiniti in WWorth ed uno solo in Word), possibilità di deformazioni e rotazioni del testo (tramite "Font-Effects" in WWorth e "WordArt" in Word), indentazione automatica, menu con gli ultimi documenti aperti, Gadget di Zoom con selezione da lista Drop-Down, gestione automatica Note a pié di pagina, creazione Indici e Glossari, libreria di frasi precostituite, statistiche documento, stampa in Background, gestione immagini sino a 24 bit, importazione fogli elettronici (rispettivamente da TurboCalc per l'Amiga e da Excel su PC).
Word ha in più le seguenti caratteristiche: anteprima nel File Requester prima del caricamento di un documento, Undo multipli con lista operazioni, menu "pop-up" sensibili al contesto cliccando sugli oggetti con il tasto destro, anteprima di stampa, correttore grammaticale con indici di leggibilità, barra dei suggerimenti, "Capolettera" automatici (la lettera iniziale "gigante" che si usa in alcuni testi in stile classico), creazione di grafici ed istogrammi, editor di equazioni, visuali "Layout di Pagina" e "Struttura", gestione delle Revisioni successive di uno stesso documento, Help contestuale alla Windows 95

Una finestra di dialogo del Wizard per la realizzazione automatica di un notiziario in Word 95. Notare l'Anteprima a sinistra.

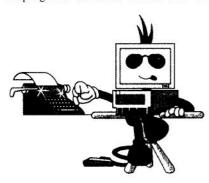
Il nostro giornalino come viene automaticamente impaginato dal Wizard di Word 95.

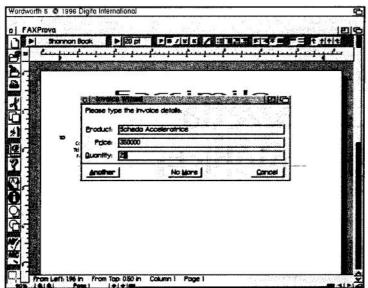
(ovvero l'apparizione, se ci si sofferma con il puntatore su un qualunque gadget, di piccole scritte su fondo giallo che ne indicano la funzione), e soprattutto correzione ortografica in tempo reale, con sottolineatura in rosso delle parole errate.
Ma anche WWorth ha qualcosa che Word non ha: media minimo massimo e numero celle adiacenti su dati numerici nelle tabelle, supporto ARexx (più di 150 comandi), "gioco del 15" On-line per i momenti di pausa, driver generico PostScript, e soprattutto creazione automatica tramite Wizard di pagine HTML per l'utilizzo su Internet (con Word è possibile solo tramite il software aggiuntivo "Internet Assistant", non fornito nel pacchetto).

Infine, i requisiti minimi per utilizzare WWorth 5 sono: qualunque Amiga con almeno 3 MByte di RAM, Hard Disk o due Floppy Drive, AmigaOS 2.04 o superiore.
Per utilizzare Word 7 sono necessari: PC con processore almeno 386 DX (raccomandato almeno un 486), 6 MByte di RAM (che in realtà vanno ad aggiungersi ai circa 13 MByte che si alloca Windows 95, dunque i MByte necessari per far girare Word sono quasi 20: è perciò indispensabile anche uno spazio libero su Hard Disk da utilizzare come memoria virtuale, a meno di non avere 24 MByte di RAM), Hard Disk, Windows 95 o NT (in tal caso sono richiesti almeno 12 MByte di RAM), mouse Microsoft compatibile, scheda grafica VGA (raccomandata SuperVGA a 256 colori).

Impressioni d'uso

Abbiamo provato a redigere un lungo testo con i due programmi, poi ad impaginarlo in modo professionale e stamparlo in tipografia con una Laser.
La seconda prova è stata la realizzazione automatica di un Fax tramite i "Wizard" presenti in ambedue i contendenti. La terza prova è stata la realizzazione di una Fattura.
Infine, abbiamo realizzato un "giornalino" con testo ed immagini, impaginato su tre colonne.
Nella prima prova, la redazione di un testo molto lungo ha messo in evidenza il principale vantaggio di Word: la correzione ortografica in tempo reale. Si tratta di una caratteristica nuova anche su PC, inserita per la prima volta proprio in questa versione 7 di Word: mentre si digita il testo, le parole errate vengono automaticamente riconosciute e sottolineate con una linea ondulata rossa.
Dopodiché, basta cliccarvi sopra con il tasto destro, ed appare un menu contenente le possibili opzioni di correzione

Per realizzare lo stesso giornalino, in Wordworth 5 dobbiamo fare tutto noi, ma i risultati sono paragonabili.

(cambia, ignora, aggiungi al dizionario personale) e l'elenco delle parole simili: una vera comodità!
L'uso del tasto destro è un generale vantaggio nella velocità di utilizzo di Word: viene usato anche nelle operazioni di Cut&Paste. Altro vantaggio di Word sono le descrizioni che appaiono soffermandosi con il puntatore sui vari gadget: se non si ricorda la funzione di un particolare pulsante basta passarci sopra, e sapremo.
Altro vantaggio di Word è la velocità di scorrimento del testo: i miglioramenti di WWorth rispetto alle vecchie versioni (vere e proprie lumache) sono notevoli, ma i risultati parlano chiaro: per far scorrere 13K di testo WWorth impiega 22 secondi, contro i 16 di Word in modalità Layout (con pagine indipendenti, è più simile all'unica modalità presente in WWorth), che scendono a soli 3 secondi in modalità Normale (con il testo in un unico blocco, è quella normalmente utilizzata da Word se non si è in fase di impaginazione).

Qualche miglioramento si potrebbe ottenere utilizzando una scheda Picasso, supportata direttamente da WWorth.
Per quanto riguarda l'impaginazione invece, WWorth non ha molto da invidiare al programma per PC: righelli e barre strumenti lo pongono sullo stesso livello. Nel salvataggio dei testi, Word supporta il suo formato proprietario, ASCII, Testo MS-DOS, Rich Text Format, ANSI, vecchie versioni di Word e versioni per MS-DOS e Macintosh, Word Perfect, Word Star, Windows Write.
WWorth si difende bene, supportando il Rich Text Format (una rarità in campo Amiga), Wordworth e le sue vecchie versioni, Word Perfect 5.1 ed ASCII.
Nella seconda prova, abbiamo realizzato un Fax tramite Wizard. Con WWorth abbiamo innanzitutto dovuto lanciare l'ARexx, visto che i Wizard lo sfruttano per essere eseguiti.
Poi abbiamo selezionato il Wizard "Fax": la prima finestra di dialogo ci ha presentato la scelta tra stile Normale ed Elegante, poi ci sono stati richiesti Nome, Posizione, Alias e-mail, Nome della Società, Indirizzo (sino a tre diversi), CAP, Nazione, Telefono e Fax. Poi vengono richiesti i dati del ricevente: Nome, Società, Telefono: infine, ci viene chiesto il nome per il titolo del Fax. In pochi secondi, apparirà il Fax già impaginato, con un'intestazione contenente tutti i dati suddetti organizzati elegantemente.
Con Word, selezioniamo il Wizard "Autocomposizione Fax": la prima scelta è tra Orientamento verticale o orizzontale, poi tra Stile Contemporaneo, Moderno o Jazz.

Una finestra di dialogo del Wizard per la realizzazione automatica di una fattura in Wordworth 5. Non siamo ai livelli di Word 95, ma la funzionalità è la stessa.

Un grosso vantaggio rispetto a WWorth è la presenza nella finestra di dialogo di un'Anteprima del Fax, che mostra una miniatura del risultato finale, in modo da poter scegliere Stili ed impaginazione a ragion veduta.

I nostri dati richiesti sono: Nome (che viene già inserito dal Sistema), Nome Società, Indirizzo (campo unico per CAP città e nazione), Telefono e Fax. I dati del destinatario (Nome, Società, Indirizzo, Telefono e Fax) possono essere selezionati con un clic dalle Rubriche di MS Exchange (Utility fornita con Windows 95 dedicata a posta e Fax) o di Schedule+ (programma stile "Organizer" presente nella Suite "Office 95").

Ciò fatto, apparirà il Fax con la sua intestazione, in stile più "anonimo" rispetto a WWorth e privo di titolo.

Passiamo alla Fattura: in WWorth è disponibile un apposito Wizard, che ci richiede Nome, Società, Indirizzi (sino a tre), CAP e Nazione sia nostri sia del cliente, poi vengono richiesti Nome del Prodotto, Prezzo Unitario e Quantità. Si può proseguire con altri prodotti o terminare con "No More", al che apparirà la Fattura, e ci verrà chiesto se vogliamo salvarla e stamparla.

La realizzazione grafica è originale, e sono presenti la Data (presa dal Sistema), una scritta che invita a pagare entro 28 giorni ed un "Grazie per l'ordine".

I numeri sono ben incolonnati, ma c'è una carenza gravissima: la mancanza dell'IVA, che in Inghilterra si chiama VAT, ma è obbligatoria come da noi.

In Word non esiste un Wizard dedicato alle Fatture, ma è presente un modello predefinito già impaginato, in cui sostituire ai dati di esempio i nostri dati. Questi sono più numerosi rispetto al programma Amiga, presentando anche Numero Fattura, Telefono, Fax, Agente, Corriere, Spese di Spedizione, Numero Ordine, separazione tra destinatario ed intestatario della fatturazione, e soprattutto non manca l'IVA.

Anche la realizzazione grafica è decisamente più professionale e meno "amichevole", forse in diretta relazione con il nostro sistema fiscale scarsamente "user friendly".

Eccoci infine alla realizzazione del nostro giornalino o notiziario in tre colonne.

Stavolta è WWorth a non avere un Wizard per facilitare l'operazione, e qui se ne sente veramente la mancanza: dovremo creare manualmente una Frame di testo per il titolo, digitarlo e sceglierne dimensioni e Font, poi inserire una piccola Frame orizzontale per Volume, Numero e Data, poi inserire degli oggetti grafici per abbellire la testata con righine e cornicette.

Per aggiungere un'immagine dovremo selezionare "Add Object/Picture", definire la zona di inserimento e scegliere l'immagine (un'ottima caratteristica è la scelta tra ben tre tipi di Link: No Link, ovvero immagine salvata nel documento, Cool Link, cioè immagine su file esterno, e Hot Link, immagine su file esterno con auto-update ad ogni caricamento del documento).

Dovremo poi creare manualmente sottotitoli e Capolettera, definire le Frame per il corpo del testo e deciderne il numero di colonne, e soprattutto inserire manualmente le didascalie, un compito improbo per qualunque impaginatore. In definitiva, per realizzare giornalini ci sentiamo di sconsigliare l'uso del solo WWorth, che dovrebbe essere affiancato da un buon programma di DTP.

Il compito è invece possibile con l'uso del solo Word, grazie al Wizard "Autocomposizione Notiziario", che una volta lanciato ci propone la scelta

Le due "Suite"

Word 95 è venduto anche come componente della Suite "Office 95", un insieme dei migliori programmi presenti sul mercato PC che comprende Word (Word Processor), Excel (Foglio Elettronico), Access (Database), Power Point (presentazione), Schedule+ (Agenda Organizer) e Project (pianificazione strategie). Il tutto ad un prezzo ben superiore al milione, ma che si riduce a sole 177.000 lire per studenti dalle Medie all'Università. Anche la Digita sta cercando di realizzare qualcosa di simile su Amiga, affiancando a Wordworth vari programmi di produttività: Datastore (Database, già recensito su EAR), TurboCalc (Foglio Elettronico), Money Matters (gestione bilancio), Organiser (Agenda Organizer) e Personal Paint (il famoso programma di grafica italiano).

Come vedete non manca nulla, i programmi sono di livello buono/-ottimo ed i prezzi sono notevolmente inferiori (circa 120.000 lire a prodotto). Sembra inoltre che l'intero pacchetto di Produttività della Digita verrà offerto in bundle con alcune versioni di Amiga, completamente gratis.

Mantenendo le giuste prospettive, un amighista può, gratuitamente o con spesa contenuta, avere tutti i programmi di produttività necessari per l'utilizzo "serio" del proprio computer, certo senza raggiungere qualità e facilità d'uso di Office 95, ma con dispendio di denaro, RAM, spazio su Hard Disk notevolmente inferiori.

La situazione Italiana

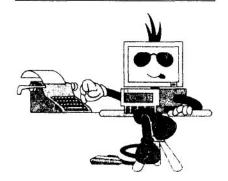
Una considerazione finale va fatta riguardo alla situazione specificamente italiana dei Word processor Amiga.
Da noi, purtroppo, la mancata traduzione dei migliori WP Amiga si confronta con la grande disponibilità di WP Windows interamente in Italiano.
Mentre per altri tipi di software la mancanza di una versione localizzata può non essere un dramma, è ovvio che un programma di videoscrittura abbia la necessità di fornire correzioni ortografiche e grammaticali nella lingua dell'utente, altrimenti le sue potenzialità sono dimezzate.
Sinora l'unico WP con strumenti di correzione in Italiano era proprio Wordworth, nella versione 3.1 AGA. L'ultima versione di Wordworth è appena uscita, dunque è stata presentata solo in Inglese, ma a parte l'eventuale impegno di traduzione da parte della Digita, che dipenderà dall'evoluzione del mercato Amiga in Italia o da accordi con il distributore, già ora i possessori della vecchia versione italiana di WWorth possono utilizzare WWorth 5 al massimo delle potenzialità.
Basta infatti sostituire i file presenti nella Directory "Spell" di WWorth 5 con quelli italiani, presenti nell'omonima Directory in WWorth AGA, e che sono perfettamente compatibili: avremo a disposizione Correttore Ortografico, Thesaurus e Sillabazione in Italiano!
Basta dunque che la Digita fornisca agli utenti italiani che non dispongono della vecchia versione i file necessari, e WWorth 5 diventa il miglior WP Amiga anche per chi scrive nel nostro "dolce idioma".

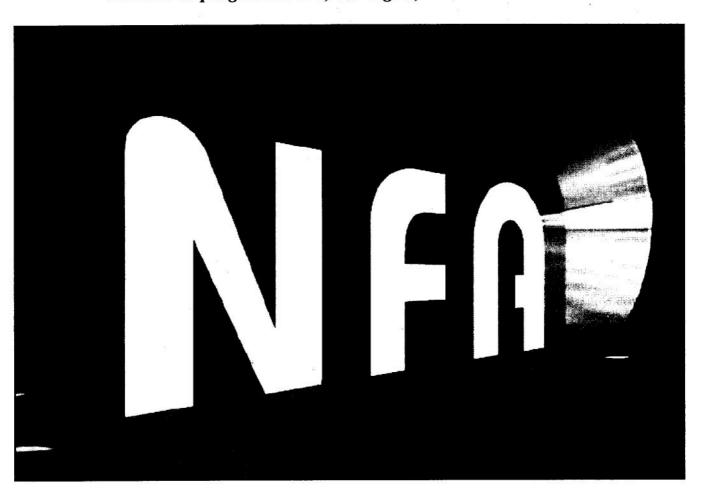
tra Stile Classico o Moderno, Numero Colonne (da 1 a 4), Titolo Giornale, Numero Pagine, Elementi da inserire (Sommario, Capolettera, Data, Volume e Numero).
Ciò fatto, il giornalino viene realizzato automaticamente, impaginato con immagine, didascalia, articoli con sottotitoli ed indicazioni sull'inserimento dei nostri testi.
Magnifico!

Conclusioni

Dalle nostre prove si evince che Wordworth 5 è certamente un ottimo WP, paragonabile a Word 95 sotto molti aspetti, ma in quanto a velocità e facilità di utilizzo è ancora inferiore all'avversario in alcuni campi, dove comunque molte caratteristiche sono state inserite in Word solo nell'ultima versione.
Un bel punto a favore di WWorth è il "Wizard" HTML: abbiamo provato a redigere una pagina Web, poi l'abbiamo esportata tramite CrossDOS su PC e l'abbiamo visualizzata con Netscape 2.0: il risultato è stato perfetto.
Per gli amighisti italiani poi, WWorth 5 è un vero "must", essendo l'unico a poter utilizzare strumenti di correzione in italiano, colmando il più grosso dei vantaggi di Word 95.
Per quanto riguarda i prezzi, sono di circa 170.000 lire per WWorth, e ben 650.000 per Word.
Gli Upgrade da vecchie versioni costano rispettivamente 72.000 e 250.000 lire. Le offerte speciali sull'intera Suite Office 95 permettono comunque ad uno studente di avere tutti i programmi che la compongono al prezzo di sole 177.000 lire, rendendo assurdo l'acquisto del solo Word 95 a chi frequenti una scuola di grado medio, superiore o universitario.
In conclusione, nonostante Word 95 sia ancora un programma superiore, con WWorth 5 l'Amiga dispone di un prodotto professionale ed a basso costo, con il quale è possibile lavorare senza limitazioni, con efficienza e semplicità.
Vista la differenza di prezzo, e soprattutto gli investimenti possibili da parte Microsoft, non si può certo pretendere una totale uguaglianza nelle innovazioni. Alcune di esse poi, sono merito di Windows 95 e non di Word in sé. Onore a Wordworth 5, dunque, che riporta i WP Amiga nella fascia di prestazioni dei migliori al mondo, quella che competerebbe sempre ad una macchina come la nostra.

La stampa

Nella stampa, Word presenta un grosso svantaggio: l'impaginazione cambia a seconda della stampante selezionata nel proprio Sistema, dunque se si salva il documento in formato Word e si porta in tipografia, si avranno delle brutte sorprese. Il proprio testo sarà impaginato in modo totalmente diverso, e l'unico modo di evitare ciò è installare sul proprio Sistema il driver della stampante che si userà in tipografia. Per quanto riguarda la qualità di stampa, WWorth è sugli stessi livelli di Word nella stampa Laser, e addirittura risulta superiore nella stampa su 24 aghi: i caratteri stampati da Word sono leggermente "puntinati", ci sono più imperfezioni e l'Anti-Aliasing è inferiore rispetto al programma Amiga. Per quanto riguarda la stampa in PostScript, il driver generico PostScript presente in WWorth non è ancora stato reso disponibile in Word, ma è possibile aggirare il problema selezionando il driver specifico di una stampante PostScript (ad esempio HP). Word è comunque dotato di driver per le unità tipografiche Linotronic, dunque per la stampa professionale non ci sono problemi. La velocità di stampa di WWorth è notevole, e la preparazione della pagina avviene quasi immediatamente; anche Word si attesta sugli stessi tempi, e tutti e due stampano in background, mentre si continua il lavoro. Le opzioni di stampa sono numerose e complete in ambedue i programmi, e comprendono stampa su file, download Font stampante, margini, dimensioni foglio, stampa Landscape ecc.
Word può sfruttare gli infiniti driver di stampa di Windows 95, ma anche WWorth è dotato di numerosissimi driver, anche di stampanti "rare".

Esperienze AGA in CD-ROM...

Che il CD ROM fosse il supporto del futuro era cosa risaputa, ma che si potessero trovare così tanti titoli per il nostro beneamato Amiga è cosa che ci sorprende molto. La pubblicazione di nuovi CD avviene a cadenza mensile. Non passa settimana che non venga presentato un nuovo titolo con raccolte di programmi PD, immagini, musiche ecc.

NFA AGA Experience CD-ROM

di Vincenzo Morra

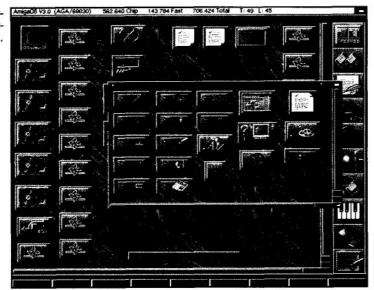
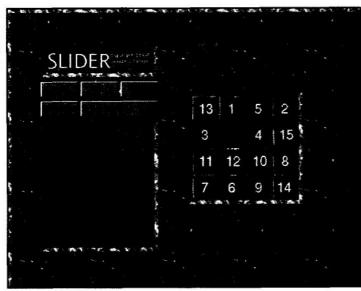
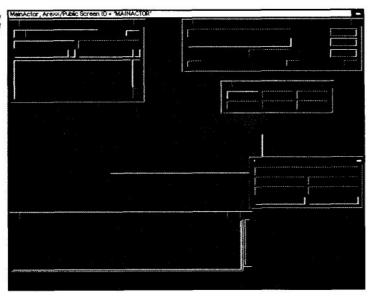
Questa volta ci troviamo di fronte ad un titolo particolarmente interessante, in quanto è dedicato ai soli possessori di Amiga 1200/4000. Lasciamoci quindi andare, e facciamo un'esperienza... AGA. NFA AGA Experience è un nuovo CD ROM pubblicato dalla Sadeness che contiene oltre 600 MB di software dedicato esclusivamente agli Amiga 1200/4000. Nonostante tutto, è sempre possibile utilizzarlo con macchine ECS, anche se non ci sarà la possibilità di godersi l'intero contenuto del CD ma solo una pic-

colissima parte (alcuni moduli musicali e file grafici).
Requisiti necessari per l'uso di questo CD sono un CD ROM (e ci mancherebbe), WB 2.04 (meglio 3. X), 2 MB di ram, 68000 (meglio 68020), chipset ECS (meglio AGA o un'eventuale scheda grafica). Ovviamente, è possibile usare questo CD anche da CD 32, ma è importante collegare l'unità ad una qualsiasi macchina Amiga tramite Parnet visto che non si può effettuare il boot da CD. Noi l'abbiamo provato su un Amiga 1200 munito di 68030 e 68882 a 40 Mhz, 10 Mb di ram, HD da 420 Mb e CD ROM Mitsumi a quattro velocità (Atapi compatibile) collegato al computer tramite interfaccia IDE.
Inserito il CD nell'unità ed effettuato un doppio clic la prima piacevole sorpresa che abbiamo riscontrato è l'uso di Magic WB per la realizzazione delle icone; è preferibile, quindi, avere quest'utility installata e settare il wb ad almeno a 8 colori. Se non siete degli utilizzatori di MagicWB i colori delle icone potranno risultare sgradevoli. Niente paura, un doppio clic sull'icona CLickForColors e tutto è a posto.
La prima cosa da fare, se si vuole utilizzare il CD senza problemi, è attivare il programma CLICK_ME, in questo modo si attiverà un file batch che provvederà ad effettuare una serie di essenziali assign alle directory di sistema. Potrebbe sembrare una cosa molto noiosa da effettuare ad ogni boot, ma vi assicuriamo che ruberà solo pochi secondi del vostro tempo. A questo punto, non resta altro che addentrarsi all'interno delle varie directory e sperimentare.

Esploriamo...

A differenza dei CD della serie Aminet, non esiste un file batch realizzato in Amiga Guide che vi permetterà di ricercare il file che più vi interessa o di attivare i vari programmi. Il CD, infatti, è suddiviso in 11 directory fondamentali ognuna ricca di programmi AGA compatibili. Ogni directory è a sua volta suddivisa in due sub-directory: ready_to_run, che contiene programmi eseguibili direttamente da CD e DMS, che contiene programmi compattati in formato DMS più un indice con una piccola descrizione del materiale presente in quella directory. Il processo di scompattazione avviene automaticamente, basta solo fare un doppio clic sull'icona del programma interessato ed il gioco è fatto. Ovviamente, vista la quantità di dati presenti sul supporto argentato, non ci è assolutamente possibile fornirvi una descrizione di ogni singolo file presente su questo CD (non basterebbe tutta la rivista); quello che faremo è darvi un'idea di ciò che potrete trovare in questo nuovo prodotto della Sadeness.
Cominciamo il nostro viaggio aprendo il cassetto dedicato alle animazioni. Purtroppo, a differenza dei CD della serie Aminet, non sono molti i file presenti in questa directory; l'unica segnalazione, a parte un simpatico cartone del mitico Eric Schwartz, è una animazione sullo stile di Microcosm che occupa ben 7 dischetti.
Ben diversa è la situazione per quanto riguarda i Demo: più di 150 MB di materiale AGA comprendente le migliori demo disponibili al momento. Scordatevi i soliti effetti dei cubi che ruotano o delle palle che rimbalzano sullo schermo: texture mapping, Gouroad shadow, effetti di trasparenza, blur motion, distorsione e metamorfosi sono il minimo se si vuole competere con gli altri programmatori presenti sulla "scena". Da segnalare Temple e Reservoir Dogs, una demo dedicata ai maggiori di 15 anni visto che ripropone alcune scene molto forti (soprattutto per i dialoghi) del omonimo film. Magnifica è Symbolia, un vero e proprio video musicale con tanto di ballerini e musicisti (simile per certi versi alla famosa Spaceball dei mitici State of Art). Presenti anche versioni demo di programmi commerciali dedicati alla grafica: Deluxe Paint V, il più famoso pacchetto di disegno, Freeform 3D, un modellatore di oggetti tridimensionali e Mandel 2000, un generatore di frattali.
Anche lo spazio dedicato alla musica, come nel caso delle animazioni, è estremamente povero, solo 7 MB di materiale, ma a dire il vero, in questo caso si è fatto un discorso di qualità più che di quantità. Ottimi World Mix Dance e Park File, vere e proprie esperienze da discoteca, Inside e Jimi, che utilizzano campioni di chitarra fedelissimi alla realtà e Cotton Eye Joe, remix del famoso hit di Rednex.
Lo spazio dedicato agli appassionati di grafica 3D è di 45 MB (directory rendering). Decine e decine di file (texture ed utility) dedicati ai tre maggiori programmi di rendering disponibili sul mercato: Lightwave, Real 3D ed Imagine. Ottima anche la sezione dedicata ai trucchi e consigli vari.
La directory game, se si vuole fare un confronto con l'ultimo Aminet che è stato dedicato in particolare ai videogiochi, potrebbe sembrare povera, ma vi assicuriamo che 120 MB di materiale non sono pochi. Molti dei giochi presenti sono conversioni di vecchi successi del 64 o riedizioni di mitici coin op (Deluxe Pac man, Galaga ecc.). Grande spazio, inoltre, dedicato a Klondike 3 con decine e decine di card set alcuni realizzati in esclusiva dalla NFA. Ottimo Rocketz, un clone di Gravity Force (o Thrust) che utilizza le capacità grafica delle macchine AGA.
Da segnalare anche UChess, una splendida simulazione del gioco degli scacchi. Presente anche una sezione dedicata a tutti i più importanti Doom-clone disponibili su Amiga, sia PD sia commerciali. Non potevano mancare, quindi, i demo di Gloom, Fears ed Alien Breed 3D.
Ben 150 MB del CD sono stati dedicati agli slideshow, programmi che mostra-

Tutto il materiale presentato è dedicato ai computer dotati di chipset AGA.

Un Workbench "trasformato"...

Una variante scenografica del gioco del "15".

Ecco MainActor!

no alcuni splendidi lavori grafici accompagnati da evocative musiche di sottofondo. Alcuni di essi sono una novità e non sono reperibili su nessun altro CD in quanto esclusiva degli NFA Assistere ad uno slideshow è come andare a visitare una galleria d'arte.
Molte delle immagini vi lasceranno senza fiato, soprattutto per l'ottimo uso della palette grafica del 1200. Belle le digitalizzazioni tratte dai film Pulp Fiction e Reservoir Dogs.
Solo 14 MB sono stati dedicati alle picture (ma vi potrete sempre rifare con gli slideshow) con spazio dedicato agli animali, clip art, veicoli, costruzioni e donne (cosa volete di più dalla vita).
La directory programmers si presenta con sorgenti ed utility molto interessanti. Da segnalare alcune routine per l'utilizzo della grafica chunky su Amiga (ottime se avete intenzione di realizzare un Doom-clone) ed i vari programmi di visualizzazione immagini.
Grande spazio dedicato alle utility AGA con più di 100 MB di materiale compresso. In questa directory troverete tutto quello che il vostro Amiga 1200/4000 potrebbe volere dalla vita, il meglio di ciò che è disponibile nel mondo PD. Presente la versione 2.0d di MagicWB, una simpatica interfaccia grafica per il WB che tanto successo ha riscosso e sta riscuotendo. Term, l'ottimo programma dedicato alle telecomunicazioni, è presente nella versione 4.3, mentre AMosaic, l'ottima utility per viaggiare nei meandri di Internet, è alla versione 1.2. Numerosi sono i tool dedicati agli hard e floppy disk tra cui non è possibile evitare di segnalare l'ottimo DiskSalv del mitico Dave Haynie e Reorg 3.11.
Non potevano mancare, ovviamente, i programmi di emulazione per PC e MAC: PCTask 3.1 demo e l'ottimo Shapeshifter 3.2. Da segnalare, inoltre, numerose utility per la visualizzazione di immagini grafiche in vari formati (jpeg, gif, mpeg ecc.), Clouds, per la generazione di cieli e nuvole, ImageStudio 1.2.1, Main Actor ed Iconian 2.93, un generatore di icone per WB. Ottime le nuove librerie matematiche reperibili nell'archivio FastMath 4.06. Gli utenti Amiga 4000, dopo la relativa installazione, potranno notare incrementi di velocità notevoli in tutti quei programmi che fanno ampio uso della matematica. Un po' datata la versione di VirusChecker (6.53) quando è da tempo disponibile la più completa 8.3 ma questo, ovviamente, è dovuto al fatto che il CD è stato realizzato alcuni mesi fa quando l'ultima versione reperi-

bile era la 6.53. Senza contare che John Veldthuis ha aggiornato il programma antivirus a cadenza mensile. Presenti, inoltre, programmi per "pathcare" Deluxe Paint, Final Writer 3 e PageStream. Ottimi alcuni tool dedicati al WB come MUI 2.3 (anche se ora è disponibile la fantastica versione 3.0), MCP 1.02 e MultiCX 1.62, utility che renderanno il vostro workbench meno obsoleto, Tool Manager 2.1 e Videotracker, un programma che vi permetterà di realizzare demo per Amiga senza dover per questo possedere la minima conoscenza di assembly.
Concludiamo questa rassegna con le due directory dedicate ai testi, ricca di consigli sul "fai da te" e DiskMags, contenente alcune delle più famose riviste su disco disponibile per Amiga.

L'AGA permette di elaborare immagini con 262.000 colori.

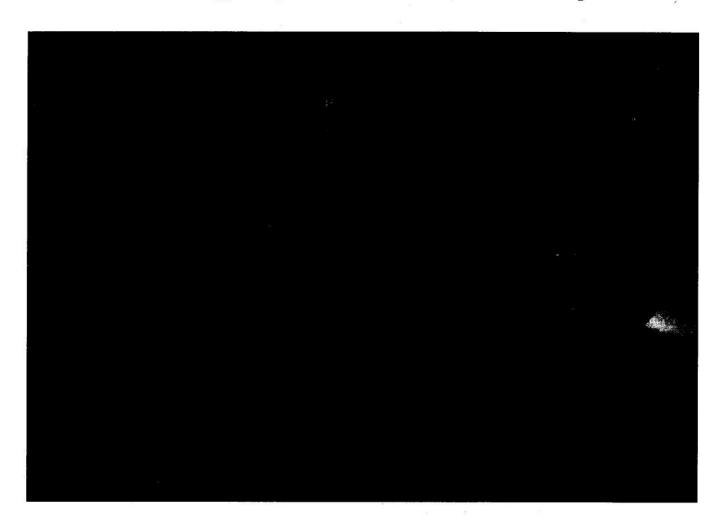
Concludendo...

Questo, è il primo CD reperibile sul mercato dedicato esclusivamente alle macchine AGA. Nell'insieme, i programmi presenti sono più che interessanti. Ottime le sezioni dedicate ai demo, slideshow, videogames e utility. Un po' povere quelle dedicate alla musica, grafica ed animazioni. Interessante l'idea di poter far partire molti dei programmi direttamente da CD, anche se noi, a volte, abbiamo riscontrato dei problemi. Alcuni programmi, infatti, non riuscivano a funzionare per via del path sbagliato inserito all'interno del tooltype dell'icona (basta comunque copiarle in Ram o su HD, modificare il tooltype ed il problema è risolto). Alcune demo hanno rifiutato di partire (ma questo potrebbe essere imputatile alla presenza della scheda acceleratrice), mentre un paio di slideshow della NFA hanno mandato in guru la macchina. Ma in definitiva, il materiale presente su questo CD è di ottima qualità. Abbiamo notato che il nome dell'icona del CD è AGA_VOL_1, a testimonianza che la serie, se avrà successo, continuerà ad essere pubblicata e da una veloce telefonata fatta alla Sadeness abbiamo avuto la conferma che il volume 2 sarà disponibile intorno al 13 marzo 1996. In conclusione, un acquisto indispensabile per tutti i possessori di macchine AGA con la speranza, però, che con il volume 2 si risolvano alcuni dei problemi presenti in questo primo volume e si inserisca un file batch realizzato con Amiga Guide (tipo quello presente su Aminet) che ci possa evitare la noiosa routine di entrare ed uscire dalle varie directory.

La punta dell'Iceberg?

Una suggestiva composizione...

Arrivano due Best-Seller

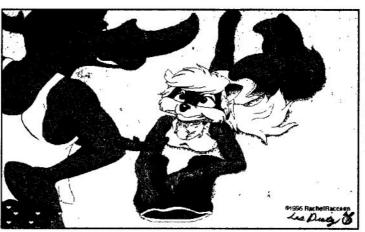
La produzione CD-ROM è sempre in fermento. Qualche numero: Aminet 10, Fred Fish 11, Net Work CD 2, Meeting Pearls III. Tranne qualche raro esempio (Nfa presentato su queste pagine) non c'è nulla di veramente nuovo in circolazione. Vediamo oggi due prodotti destinati a vendere molte copie...

Fresh Fish 10 e Network CD 2

di **William Molducci** (email will@sira.it)

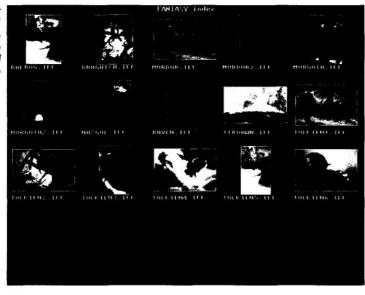
Fred Fish è stato il primo grande "collezionista" di programmi PD e shareware (sin dal lontano 1985), con i suoi mitici "Fish Disk", da qualche tempo la compilation è migrata su CD, che giunge con questo volume al numero 10. L'ultima volta che ce ne siamo occupati, avevamo avanzato qualche critica sulla disposizione degli archivi all'interno del CD, e sembra proprio che questa volta le nostre osservazioni siano state recepite (d'altronde era un fatto evidente, ribadito anche da molti utenti).

In particolare per le aree "New" e "Useful", ci si è rifatti alla classica disposizione di file adottata da Aminet, che rimane comunque il più insidioso concorrente di questa compilation.
"Fresh Fish 10" contiene 647 Mbyte di dati, disponibili in un mix di "pronti per l'uso" e archivi compattati, per un totale di oltre 1.2 Gbyte di materiale, questi si dividono in 192 Mbyte di sorgenti GNU, 138 Mbyte di programmi GNU già compilati e pronti per essere lanciati direttamente dal CD, 130 Mbyte di nuovi programmi, non presenti nel volume 9 e pronti per l'uso, 120 Mbyte di librerie, documentazione e altro materiale inserito nella directory "Useful", 100 Fish disk compattati, numerati dal 1000 al 1100 e 24 Mbyte di vari tool di servizio per il CD, tra cui la nuova versione di "KingFisher", con il relativo aggiornamento dei database.
Per le operazioni di ricerca si deve utilizzare quest'ultimo software, oltre ad "A-Kwic", un sistema di ricerca, che richiede l'inserimento di parole chiave o semplici radici, e che utilizza gli operatori logici AND e OR, infine si può disporre anche di "Pltools", con cui si possono generare liste di file, con tanto di descrizioni personalizzate.
Tra le novità segnaliamo la presenza di un nuovo script d'installazione che provvede a preparare il sistema, senza quindi dover aggiungere configurazioni di startup; a questo proposito segnaliamo che, per ragioni di maggiore sicurezza, non sono effettuati cambiamenti permanenti, senza la debita conferma dell'utente, inoltre si riscontra un considerevole aumento di documentazione in formato AmigaGuide.

Contenuto

I 100 Fish Disk sono inseriti nell'omonima directory (tutti compattati con LHA), per facilitare la selezione del materiale è disponibile la lista di ogni singolo archivio e la possibilità di crearne una copia su floppy disk.
Nell'area "GNU" è disposta una lunga serie di programmi già compilati, tra cui la versione 2.7.0 di GCC, l'ottimo compilatore C e C++, per gli sviluppatori di programmi Unix-compatibile, chi invece preferisce agire sui codici sorgente, potrà trovarne una notevole quantità nell'area "GNU-scr".
Da molto tempo le novità di ogni nuova collezione Fresh Fish, rispetto al volume precedente, vengono inserite nella sezione "New" che, come già accennato, è organizzata nella tipologia di programmi già adottata da tempo su Aminet: biz, comm, demo, dev, disk, docs, game, gfx, misc, mus, pix, sys, text e util.
Tra le versioni demo di programmi commerciali è disponibile "TurboCalc" v3.5E, che possiamo senza dubbio definire il miglior spreadsheet per Amiga, chi volesse procurarsi la full-version può contattare CATMU (011-9415237) e avvalersi di manuale, help on-line e localizzazione interamente in italiano.
Un utility davvero preziosa risulta "ManageCDPics" di Markus Hillenbrand (disk/cdrom), la sua prerogativa è quella di realizzare database grafici di tutte le immagini inserite in un CD.
Il programma viene fornito in due versioni distinte per processori 68000 e 020, inoltre sono già disponibili i dati di CD quali Aminet 4 e 5, Fresh Fish dal 1 al 9, Gif Galore, Meeting Pearls 1 e 2, Best of computer graphic, WordWorth Clips e Perfect Vision.
Nella stessa area è presente anche la versione 11.32 di DiskSalv, realizzata da David Hayne, un programma quasi indispensabile per recuperare dati cancellati erroneamente.
Come in ogni compilation che si rispetti non possono mancare i giochi, tra questi citiamo il demo di "Fields of Battle", che si avvale tra l'altro di buone fotografie digitalizzate in bianco e nero, non mancano "Space Jest" e "Lazy Mines", oltre a "Legend of Falconia".
L'area dedicata alla grafica (gfx) propone, tra gli altri, "CyberShow", un viewer per tutti i formati grafici (compreso il PhotoCD) e anche animazioni, per sistemi Cybergraphic.
Inoltre è disponibile anche il porting su Amiga di XV (di cui vi abbiamo già parlato nella recensione di Meeting Pearls 3), una serie di titolatrici e la versione 2.x di AmiWin.
La sezione "MUS" contiene un unico file, ma di grande interesse, si tratta della versione demo di "OctaMED Professional v6", il programma di Tejio Kinnunen, che consente di comporre ed eseguire brani musicali MIDI, con possibilità di editare 16 canali.
Per l'occasione abbiamo utilizzato la mitica tastiera Kawai FS680, rintracciata a poco prezzo ed ottimo stato, in un negozio di strumenti musicali (soluzione che consiglio ai neofiti di questo settore).
La directory "PIX" contiene sia animazioni sia immagini, oltre all'onnipresente Eric Schwartz, sono presenti anche i lavori di Steve Jalim, di cui segnaliamo l'immagine "Fmdesk", raffigurante la scrivania dell'agente speciale Fox William Mulder (proprio quello di X-Files), realizzata con Imagine 3.2, e Andy Rittner, che in "Beaver Dream" ha usato l'accoppiata Imagine 3.0 e ImageFX.
Reflection 2.5 è contemporaneamente il soggetto, il titolo e il programma con cui è stata realizzata la bella immagine di Dirk Thomsen, che si è avvalso anche di Dpaint IV AGA e di GFX-Conv v1.3, per la compressione nel formato Jpeg, con il suo A4000/40.
Oltre alle immagini d'autore, sono disponibili fotografie provenienti dall'archivio NASA (space) riguardanti, tra gli altri, velivoli con X-29, D-558-II e lo Shuttle STS-26, coprendo quindi un periodo che va dagli anni '50, sino ai giorni nostri.
Tra gli editor di testo segnaliamo la versione 3.13 di "GoldED", mentre per le directory utility è disponibile una nuova release di FileMaster, si tratta per la precisione della versione 3.0 beta 2.2, che implementa otto diverse directory windows configurabili e una migliore gestione del multitasking, il suo uso è particolarmente consigliato nel caso si utilizzasse "PC2am", per il trasferimento di dati tra Amiga e un PC, questo perché sussistono dei problemi con il principe di questa categoria di programmi, qual è "Directory Opus".
Dopo aver esplorato le novità di questo

Leslie Dietz e Rachel Raccoon sono sempre presenti nelle raccolte di Fred Fish, grazie anche a Dpaint 5 e A4000.

Catalogo grafico tratto da "Network CD 2".

"Network CD 2" contiene ottime immagini stile fantasy.

Kim Basinger e Michael Keaton sono i protagonisti del film "Batman".

decimo volume, facciamo capolino nell'area "Useful", che ha lo scopo di fornire agli utenti il miglior materiale shareware per ogni categoria di programmi, risultando quindi un vero punto di riferimento per tutti gli amighisti.
Ecco quindi che per le connessioni con Internet è disponibile "AmiTCP", invece chi vuole collegarsi con le BBS può utilizzare Term v4.4, la lista prosegue con programmi che oramai conoscete benissimo o di cui avete già letto le caratteristiche in questa rubrica.

Appunti

"Fresh Fish 10" torna con prepotenza ad essere una raccolta shareware competitiva, rispetto a concorrenti quali Aminet e Amiga Tools.
Anche il prezzo ha subito un certo ridimensionamento, grazie soprattutto alla disponibilità di un solo CD, francamente questa soluzione ci è parsa molto indovinata, dato che era oramai inutile proporne un secondo con gli stessi file compattati.
In questo periodo molto prolifico di collezioni, abbiamo notato qualche archivio un po' superato, qualche altro difficilmente rintracciabile altrove e alcuni, per così dire, nuovi.
Questo dimostra soltanto che la marea di programmi shareware per Amiga è davvero notevole, e le differenze (davvero minime) sono da imputare alla sensibilità, alla competenza e alla prontezza di chi le realizza

Network CD 2

Un po' di tempo fa vi abbiamo presentato la prima edizione di "Network CD", della Weird Science, una compilation dedicata ad ogni possibile combinazione di collegamenti tra CDTV, CD32, Amiga e PC.
La stessa software house inglese ne ha realizzato un secondo volume, molto diverso dal primo, sia per quanto riguarda i contenuti, sia per l'hardware a cui è principalmente destinato.
Infatti il titolo non è considerato CDTV compatibile, in quanto contiene il Workbench 3.0 ed è quindi consentito il boot soltanto dal CD32.
Naturalmente nulla vieta ai possessori del CDTV di utilizzarne il contenuto, avvalendosi del collegamento della loro macchina con un computer Amiga o con un drive esterno.
Il caricamento dei programmi può essere controllato dall'Amiga, in modo da escludere la necessità di un ulteriore monitor collegato al CD32, inoltre è anche possibile, dopo il boot, settare "Sernet" e successivamente cambiare il CD.

Altre novità riguardano l'uso di Directory Opus 4 come interfaccia grafica per "Twin Express", grazie ai comandi ARexx di "TwinOpus" e una suite di strumenti di accesso ad Internet.
Completano l'albero del CD una lunga serie di utility, immagini, animazioni, giochi, suoni, convertitori, player di PhotoCD e programmi di comunicazione.

Contenuto

Iniziamo la descrizione del materiale inserito in "Network 2", con il package dedicato alle connessioni con Internet (area Programs), il programma di rete in standard TCP/IP disponibile è il classico AmiTCP v4.0 (demo), oltre al patch dalla versione 4.1 alla 4.2, il browser Web non poteva essere che "AMosaic" v1.2, per la gestione della posta elettronica si deve utilizzare "AmigaElm" v5, tra i client TCP/IP, per il trasferimento dei file, è disponibile "MUIftp" v1.3.
Alcuni di questi programmi sono un po' datati, vi consigliamo quindi di utilizzare le nuove versioni, rintracciabili sui CD di Enigma Amiga Run. Lo stesso dicasi di MagicUserInterface (MUI), qui disponibile nella release 2.3. Il primo volume di "Network CD" comprendeva anche il cavo seriale per il connettore AUX del CD32, con porta passante per la tastiera, questo è un elemento essenziale per utilizzare alcuni dei sistemi già preinstallati di connessione con un computer remoto, quali Sernet (e quindi DNet) e Twin Express, quest'ultimo utilizzato soprattutto per trasferimenti tra Amiga e PC (è fornita anche la versione per Ms-Dos).
Altri sistemi disponibili sono ParNET (via parallela), ParNFS v1.0 di Olaf "Rhialto" Seibert, che si rifa a ParNET ma resta compatibile con lo standard Sana-II, GetSend (cavo seriale standard) di Steve O' Leary, adatto a collegamenti tra 2 Amiga o 2 PC, NetFS, un Network File System per AmiTCP e PC2Am v2.4 di Michael Kara.
Quest'ultimo programma utilizza lo stesso cavo di "Twin Express" e consente il trasferimento di file tra Amiga e PC, con la particolarità di vedere le risorse del PC (hard disk, con relative partizioni, CD-Rom e unità disco) come dei normali device di Amiga, questi saranno presenti ogni qualvolta si utilizzi un programma e si voglia caricare o salvare dati, inoltre risulta comodo copiare o trasferire file, leggere testi, visualizzare immagini e animazioni, per mezzo delle directory utility. Quest'ultima serie di programmi è degnamente rappresentata dalla versione 1.62 di "DirWork" e soprattutto da "SID2", mentre tra i terminali di comunicazione

In "Network 2" sono disponibili splendide immagini di paesaggi.

Cindy vi aspetta su "Network 2".

In "Network 2" non mancano immagini, convertitori e player per il formato PhotoCD.

Prodotto da:
Amiga Library Services

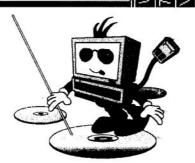
Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì Tel. 0543-66388/66453
Internet: www.cvcfo@.vol.it

Prezzo: 39.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32.

A favore:
una compilation ben equilibrata nel proporre programmi e utility per tutti i generi e applicazioni.

Contro:
nulla di particolare oltre all'impossibilità di effettuare il boot da CD32 e CDTV.

segnaliamo Terminus 2.0, Term v4.3 e NComm v3.0. Oltre ai convertitori per PhotoCD, tra cui il modulo per ImageFX, nella directory "Programs" troviamo una serie di pacchetti per applicazioni grafiche, tra cui riteniamo interessanti soltanto Texture Studio v1.0.2, per Imagine (3.0 o successivi) e Dust 2.02, che consente di realizzare effetti 3D e supporta i formati per programmi quali Imagine 2.0 e 3.1, oltre che LightWave.
La lista prosegue con vari player, convertitori ed editor per file musicali (moduli e midi), mentre il cosiddetto " di tutto un po' " lo si ritrova nell'area "Legal-TOOLS", dove sono presenti i mitici disk della serie LSD, dal numero 1 al 149 (quindi dal 1992 sino alla fine del 1993), un vero tuffo al cuore per gli amighisti di vecchia data, ma francamente avremmo preferito degli archivi più recenti. La sezione "Music" contiene moduli musicali e si divide in aree quali acoustic, chart, chip, easy, ethereal, game, jazzfunk, kiddies, misc, piano, rock, techno e theme.
Dopo aver giocato con "Motorola Invaders" ed essersi divertiti con il demo di Gloom (tutti rigorosamente AGA), ci si può intrattenere con 33 animazioni in formato FLI, 8 nel più amighevole HAM8 (alcune realizzate da Paul Jones) e qualche ben riuscito Demo.
Chi è alla ricerca di immagini, in questo caso di ottima qualità, troverà una bella sorpresa nell'apposita area, che ha il pregio di proporre anche gli indici grafici (formato IFF) di ogni sezione.

Tra queste segnaliamo quelle dedicata al ray tracing, fantasy, artwork, manga, paintings, planes, nature, space, Africa, backgrounds e naturalmente women.
Altre immagini, questa volta in Jpeg, sono inserite nell'area che porta lo stesso nome del formato grafico, non si tratta delle stesse picture inserite nella directory sopra descritta, e riguardano anche diversi generi, tra l'altro vi si ritrovano alcune digitalizzazioni di film della serie Star Trek, Mad Max e Batman (quello con Kim Basinger), anche qui sono disponibili gli indici grafici e vengono riproposte alcune immagini del volume precedente.

Appunti

Il secondo volume di "Network CD" ha il pregio di consentire il boot sul CD32, quindi di includere il Workbench 3.0, e soprattutto molti programmi preinstallati per la connessione con Amiga e board PC.
Naturalmente questo non consente di riempire lo spazio di un CD e quindi per il restante materiale risulta essere una delle tante compilation shareware, con lo svantaggio di subire la concorrenza di Aminet e quindi proporre archivi, in alcuni casi, alquanto "scaduti". L'ultimo commento riguarda il prezzo, che risulta abbastanza contenuto, anche se riteniamo sia stato un errore non riproporre la formula che comprendeva l'accoppiata del CD, con il cavo seriale per il connettore AUX del CD32.

Prodotto da:
Weird Science Ltd.

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì Tel. 0543-66388/66453
Internet: www.cvcfo@.vol.it

Prezzo: 53.000 lire

Configurazione richiesta:
CD32, senza possibilità di boot è leggibile con qualsiasi unità laser.

A favore:
tutti i programmi per collegare in rete tra di loro Amiga, CD32, CDTV e PC.

Contro:
Alcuni archivi sono un po' datati.

Esploriamo i file con Multiview

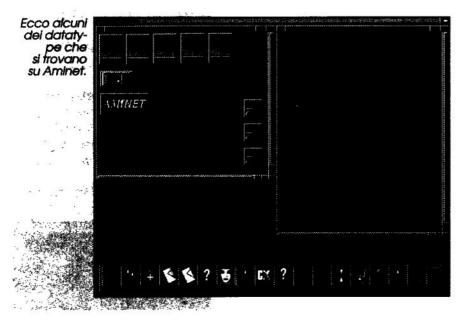
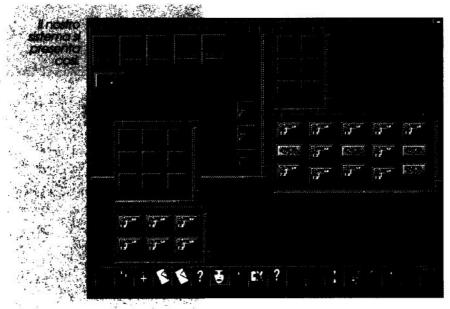
Con questo articolo faremo un giretto all'interno della più interessante e innovativa caratteristica del Workbench (introdotta a partire dalla versione 3.0). Cercheremo di analizzare quello che offre il "mercato" per estendere le potenzialità di questo utile strumento.

I Datatypes

di ***Maurizio Bonomi***

Una delle caratteristiche più interessanti del nostro Workbench è la possibilità di leggere diversi formati tramite il sistema dei datatype. Questo sistema permette di estendere la compatibilità dei dati in maniera molto semplice, ma potente. Ad ogni formato file corrisponde un datatype (è un po' la filosofia della programmazione ad oggetti) che viene opportunamente "interpellato" dal sistema per ottenere una veloce interpretazione di file multimediali (audio, video, animazioni, testi, ecc...). L'interfaccia grafica vera e propria è composta di un piccolo programmino chiamato MULTIVIEW che fa da host per tutti i datatype installati. Questo sottosistema software è stato introdotto a partire dal Workbench versione 3.0 e, grazie soprattutto al fatto che i singoli

Ecco alcuni dei datatype che si trovano su Aminet.

Il nostro sistema si presenta così.

datatype sono PD (o al massimo shareware) e facilmente reperibili (Aminet è un'ottima fonte), si è esteso in maniera esponenziale offrendo sempre più compatibilità a formati diversi. In questo articolo proveremo ad analizzarlo in maniera approfondita descrivendo la procedura di installazione, l'uso pratico, le possibilità di espansione e le caratteristiche speciali.

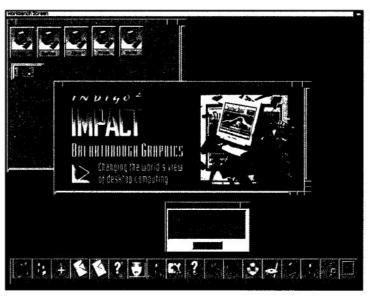
Integrazione con il sistema

Questa importante componente software del nostro OS è presente sui dischi di installazione del Workbench. Una volta installato possiamo vedere da quali file è composto, dove si trovano e come si usano. Nella directory LIBS: troviamo la libreria DATATYPES. LIBRARY che fornisce il collegamento oggetto-datatypes ai programmi che lo richiedono. Senza questa libreria il nostro sistema non può usare alcuna risorsa connessa ai datatype. Nella directory C troviamo il comando ADD-DATATYPES che si occupa di controllare quali datatype sono installati e di "attaccarli" alle risorse di sistema in modo che siano subito disponibili. All'interno della directory SYS:CLASSES/DATATYPES troviamo le librerie di traduzione vere e proprie; i datatype. Per ultimo nel cassetto DEVS:DATATYPES troviamo una sorta di mountlist che puntano ai relativi datatype e che li attivano al momento del boot. Come avete notato, i datatype si comportano un po' come delle device; vengono "montati" durante la startup-sequence (come i monitor-file e le device vere e proprie) e possono essere attivati/disattivati in maniera molto semplice. Se non ci interessa attivare il datatype delle animazioni (quello della Commodore è veramente mal fatto) ci basterà spostarlo all'interno del cassetto SYS:STORAGE/DATATYPES e rebootare. Se dovessimo sentirne bisogno in un secondo momento basterà cliccare due volte sull'icona relativa per attivarlo. Nonostante l'apparente "frammentazione", questo sistema risulta molto efficiente e facilmente espandibile. Esiste una directory specifica in Aminet (UTIL/DTYPE) dove possiamo trovare un'infinità di moduli per ogni tipo di formato; dall'AIFF ai file compressi con librerie XPK. Possiamo tranquillamente affermare che tramite questi moduli e questa facile espandibilità, con Amiga è possibile accedere ad una miriade di formati diversi senza alcuna limitazione.

Uso e programmi

Analizziamo ora come e da quale programma vengono usati i datatype. Nell'installazione del workbench troviamo il principale tool che sfrutta appieno i datatype: il MULTIVIEW. Questo programma è in grado di visualizzare tutti gli oggetti per i quali è disponibile un opportuno Datatype (audio, video, animazione, testo, immagine, amigaguide...).
È dotato di una potente porta ARexx che consente molteplici operazioni sui dati caricati e funziona anche come AppWindow da Workbench. È infatti possibile tenerlo sempre aperto (con una finestra sul workbench) e "trascinarci dentro" i file che vogliamo leggere. Soffre di alcuni bachi (o forse solo limitazioni) non pericolosi, ma un po' fastidiosi. Per esempio; con MULTIVIEW aperto sul workbench non è possibile aprire immagini più ampie della risoluzione del workbench stesso. Nel caso si tenti di farlo MULTIVIEW risponde con uno strano "non c'è abbastanza memoria disponibile" e in alcuni casi (rari) si blocca. È molto comodo anche come sostituto dell'AMIGAGUIDE in quanto non solo legge i file GUIDE, ma anche testi semplici e/o formattati. AMIGAGUIDE non è altro che l'interfaccia utente del datatype AMIGAGUIDE. DATATYPE e in alcune versioni del Workbench risulta un po' bacatello (provoca improvvisi quanto imprevedibili blocchi del sistema). Esistono anche molti programmi (commerciali e non) che fanno uso dei datatype. Tra questi possiamo citare AMosaic, il celeberrimo browser che utilizza i datatype per interpretare il formato delle immagini e dei suoni presenti nei diversi WEB di Internet. Un altro importante programma è l'italiano Personal Paint che, oltre ad incorporare alcuni for-

mati di import/export, utilizza le datatype per leggere/scrivere altri formati (GIF, JPEG JFIF, TIFF...).

Ricordiamo anche che lo stesso Workbench (quanto task di Exec) utilizza le datatype per generare gli sfondi e avvisarci quando abbiamo sbagliato qualcosa (magari con un sonoro "Aho!" campionato). Tramite i datatype potremmo avere come sfondo una GIF a 256 colori e usare un WAV per il suono di errore. Basterà attivare la relativa datatype trascinandola/copiandola all'interno del succitato cassetto DEVS:DATATYPES. Esistono anche altri programmi che, tramite l'uso delle datatype, estendono la loro capacità di importare/esportare dati. Uno di questi è Photogenics che attraverso un particolare LOADER può utilizzare come filtro il sistema dei datatype e leggere formati un po' particolari (come per esempio l'XBM cioè le X-Windows BitMap). Ma quanti e quali sono i formati che possono essere letti tramite le datatype? Sono molti e perciò difficilmente elencabili. Nel prossimo paragrafo vedremo alcuni datatypes tra i più significativi, analizzando reperibilità, uso, configurazione e caratteristiche salienti. Faremo anche il punto su alcuni tool di contorno che facilitano l'integrazione delle datatype al sistema.

Multiview alle prese con una GIF.

[illegible] e trucchetti

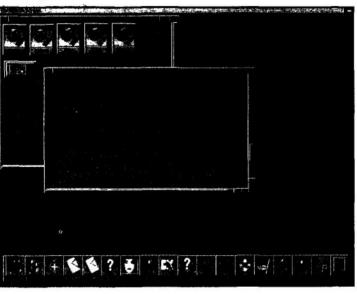
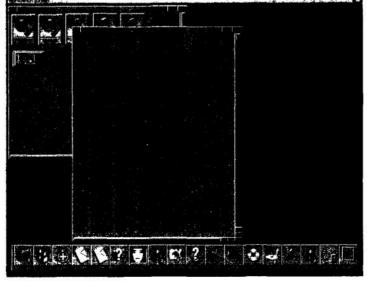
Gironzolando per le reti (Internet, BBS telefoniche) è possibile trovare diverse tipologie di datatype (d'ora in poi DT) che dovrebbero soddisfare tutte le esigenze, anche quelle un po' "fuori dalla norma". Se proviamo a fare un salto su Aminet (oppure ci compriamo il CD relativo, oppure usiamo quello che avete trovato assieme alla rivista) troviamo una collezione di DT veramente estesa. Proviamo ad analizzarne qualcuno interessante (ma soprattutto utile). È importante ribadire che questa nostra scelta è prettamente soggettiva; le esigenze possono essere diverse e quindi ad alcuni di voi molti DT possono sembrare inutili. Abbiamo comunque raccolto ciò che ci

sembra di interesse generale. Il primo DT che ci è parso veramente utile (ma soprattutto richiesto da molti programmi) è lo ZGIF. Questo DT permette di aggiungere una completa compatibilità con lo standard grafico GIF, supportandone completamente tutti i TAG e le estensioni e offrendo una velocità di caricamento molto elevata (quanto un normale ILBM). Questo DT, come dicevamo nel paragrafo precedente, è richiesto da AMosaic per visualizzare le immagini presenti sui WEB. Anche Personal Paint lo utilizza per aggiungere il supporto a questo importante formato. Lo potete trovare su Aminet (net o CD) come UTIL/DTYPE/ZGIFDT39_16. LHA.

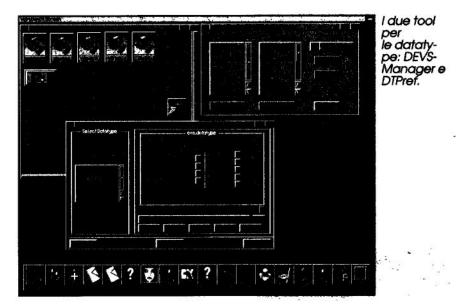
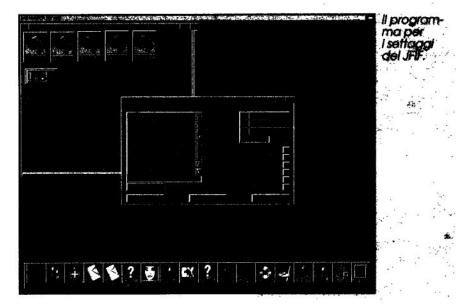
Un altro importante DT grafico è il JFIF che, nonostante lo strano nome, fornisce il supporto al più importante (e più usato) formato di memorizzazione: il JPEG-JFIF. Il pacchetto JFIF_DTC. LHA è composto dai soliti file del DT, un tool di configurazione e una libreria (chiamata TOWER. LIBRARY). Il tool JFIF DATATYPE permette di configurare la metodologia di decodifica/codifica dei file JPEG. Questo tool fornisce anche la possibilità di specificare le modalità di visualizzazione (in finestra, su schermo autonomo, HAM o COLORMAPPED) e le procedure di decodifica (metodo di quantizzazione, Upsampling, istogrammi). Insomma, un programma e un DT completi e ben scritti. Ma i DT non sono solo dedicati agli smanettoni della grafica, ai pittori e ai surfisti del WEB. Tramite i DT possiamo coprire un ventaglio di interessi veramente notevole. I musicisti e gli amanti dei "rumori" che vogliono sentire il proprio Amiga muggire, parlare o imprecare, possono trovare utile scaricare i DT per i formati VOC e WAV. Con quest'ultimo possiamo utilizzare una vastità impressionante di suoni e rumoracci per il nostro rivale diretto: Windowze! Questa specie di interfacciona per miseri PC possiede una biblioteca di campionamenti veramente notevole. Tramite il DT WAVE possiamo leggerli, sentirli e convertirli nel nostro IFF 8SVX, anche se nessuno ci impedisce di lasciare attivato il DT e di usarli direttamente senza conversioni. Il bello è che con qualche giochetto e qualche mezzoretta di lavoro possiamo leggere alcuni dei CD multimediali disponibili per i "piccioni" (per esempio le enciclopedie multimediali). In quest'ultimo caso basterà attivare il DT e convertire i file di animazione (di solito in formato MOVIE o QuickTime) tramite utility dedicate (il tool PD Xanim li legge direttamente). In queste cose Amiga può ancora stupire e lasciare interdetti i pomposi e "gonfiati" utenti di STRA-PENTIUM!

Se qualcuno di loro (temerario, sicuramente) osa parlarvi del MEDIA-PLAYER che è meglio del MULTI-VIEW, provate a ricordargli una sola parolina: IRQ! Ma ora lasciamo stare inutili quanto sterili polemiche e continuiamo con i nostri DT. Per migliorare l'integrazione con il sistema operativo e aggiungere alcune funzionalità molto utili possono essere utili questi due DT: BINARY e FONTS. Con il primo possiamo leggere tutti i file NON-ASCII (eseguibili, data-file) con la solita visualizzazione a tre colonne: sulla prima la posizione all'interno del file, sulla seconda i valori HEX e sulla terza il corrispondente carattere. Provare per credere.

Il secondo DT ci permette di visualizzare i FONT (sia i BitMap sia gli OutLine Compugraphics della Agfa) tramite una comoda finestra sul workbench. La frase di esempio puo essere personalizzata tramite variabile di ambiente (un file prefs presente in ENV mostra come fare). Con questo DT approfittiamo per introdurre un secondo discorso abbastanza importante. Come avete potuto notare molti DT permettono di specificare diverse opzioni in modo poco intuitivo (tranne il JFIF, come abbiamo visto poco fa). No problem! Esiste un piccolo tool che permette di configurare tutti (sì, proprio TUTTI) i DT presenti nel nostro sistema (chiaramente solo se hanno opzioni). Questa utility si chiama DTPREFS (la trovate sulle solite fonti) e vi agevola l'accesso a tutte le variabili e i settaggi dei DT che non hanno programmi di configurazione dedicati. Ed ecco che configurare il DT dei FONT diventa molto più facile ed inoltre scopriamo che, oltre la

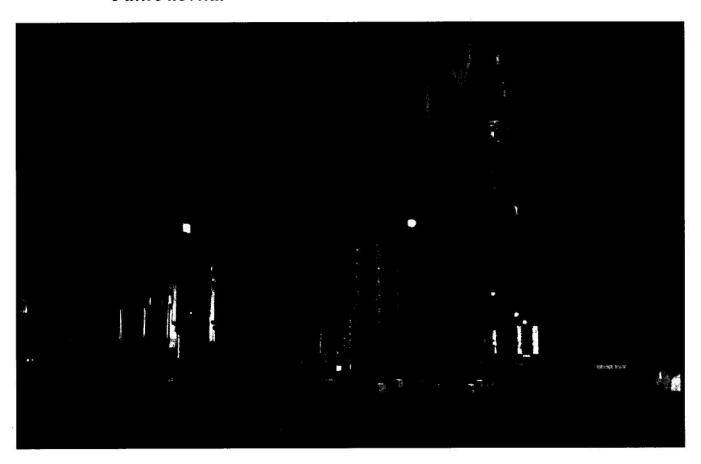
Un testo visualizzato con Multiview.

Un binario visualizzato con Multiview.

personalizzazione della frase di esempio, possiamo specificare colori, DPI e posizione della frase all'interno della finestra di MULTIVIEW. Rimane, quindi, scontato che MULTIVIEW sia il veicolo principale per l'utilizzo della maggior parte dei DT. Un altro problema che si può presentare agli utenti più "esagitati" è quello della gestione (attivazione/disattivazione) dei DT installati nel sistema. Ecco che compare un utility multi-funzione: DEVS-MANAGER (d'ora in poi DM). Come dice il nome, DM facilità l'attivazione (permanente o temporanea) di tutto ciò che sta nelle directory DEVS: e SYS:STORAGE. Per l'attivazione permanente DM sposta fisicamente il mount-file da STORAGE a DEVS in modo che, al successivo BOOT, il nuovo device (quindi anche il DT) sia subito disponibile. Mentre se vogliamo attivarlo temporaneamente, il gadget LOAD permette di caricarlo in memoria per renderlo attivo subito nella sessione corrente di lavoro. L'utilità di questo tool è dunque indiscutibile e, una volta installato, diventa quasi indispensabile. Per concludere il discorso dei DT da installare, possiamo consigliare a tutti gli utenti amanti del DTP o che hanno a che fare con workstation UNIX, il POST. DATATYPE. Con questo DT leggiamo i file POSTSCRIPT (nello standard Adobe), e li possiamo pure stampare con la nostra semplice stampantina ad aghi. Chiaramente dobbiamo avere la descrizione dei font usati (all'interno del file PS) oppure avere installati i font POSTSCRIPT più usati in una directory con l'assegnazione PSFONTS:. E ora una piccola chicca per estendere la funzionalità del DT TEXT. Come tutti sanno questo DT non permette (a causa di una cronica limitazione del MULTIVIEW) le funzioni di FIND classiche di un TEXTVIEWER come si deve. Se fate un saltino su Aminet o inserite il CD EARSAN cercate il file TEXTDTPATCH. LHA (di solito si trova nello stesso posto dove avete trovato le DT). Questa "toppa" (la patch italianizzata) aggiunge le fatidiche funzioni di FIND al MULTIVIEW. Premendo INVIO (o ENTER) si apre una finestra dove possiamo inserire il testo da cercare. Questo ci permette di consultare lunghe liste, alla ricerca della frase perduta, senza più perdite di tempo e occhi "sciolti" dalle radiazioni del monitor! In attesa, comunque, che la ESCOM (o qualche intraprendente programmatore) ci fornisca un MULTIVIEW più completo. Se qualcuno di voi programma bene, ma non sa mai cosa fare, ora ha un lavoro sicuro!
Noi ne abbiamo proprio bisogno...

I due tool per le datatype: DEVS-Manager e DTPref.

Il programma per i settaggi del JFIF.

Concludiamo

Come avete capito dai toni di questo articolo, siamo convinti che i DT siano una gran cosa e che nessun amighista come si deve, può farne a meno (anche perché senza alcuni di questi non è possibile fare alcune operazioni basilari). Chiunque possieda ancora il vecchio sistema 2.0 o peggio 1.3 (se esiste ancora qualcuno così mal messo) dovrebbe sentirsi spronato a fare il fatidico upgrade in modo da godere appieno di questa potente estensione (ma non solo di questa). Se qualcuno di voi si trova in una situazione simile, faccia i dovuti calcoli... nel caso esiste un ottimo pacchetto di upgrade ufficiale (fornito dalla E. D. E. di Crema) che porta il vostro Amiga da un qualsiasi Kickstart x.x alla ultima (e solida) versione 3.1. Il costo di questa operazione vale tutti i vantaggi che questa release offre all'utente. Dunque, per concludere questo special, possiamo dire che i DT sono una porta (anzi un vero e proprio varco) che apre Amiga agli altri sistemi (chiaramente solo a livello dati). Con questo potente sottosistema possiamo leggere di tutto e convertire ciò che vogliamo senza limitazioni. I DT sono una delle tante dimostrazioni di "apertura" che il nostro Workbench può vantare rispetto alla concorrenza (sempre più agguerrita). La forza di Amiga sta proprio nella sua inferiorità numerica. "Se non puoi vincere il nemico, stringi un'allenza o adeguati ai suoi formati". Questa è parte della filosofia che ha portato la creazione dei DT e di altre caratteristiche uniche del nostro OS. Ed è inutile ricordare che questa è anche l'essenza della MULTIMEDIALITÀ... Salute a tutti!

Continua l'analisi del prodotto Newtek

Continua, concludendosi, la prova su strada di Lightwave 4.0. Dopo aver ampiamente esplorato le potenzialità del Layout, ci soffermiamo sul Modeler, uno dei migliori editor poligonali disponibili per Amiga (e non solo). Non abbandoneremo questo prodotto: abbiamo in programma qualche tutorial e altre novità.

Lightwave v4.0: il Modeler

di ***Paolo Griselli***

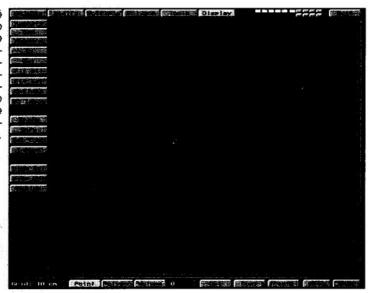
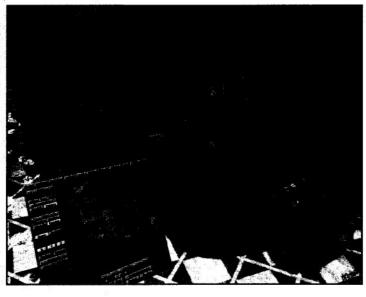
Il Modeler nasce più di dieci anni fa dalla mente geniale di S. H. Ferguson, co-sviluppatore di Lightwave assieme a A. Hasting. A quei tempi Lightwave non era neanche un sogno, così come la computergrafica 3D non lo era per computer non della serie Amiga. Vi ricordiamo infatti che in quel periodo facevano la prima timida comparsa i PC della serie 286, forse 386 a "un" Mhz. Si può tranquillamente parlare di veri dinosauri tecnologici se paragonati ai primi scalpitanti Amiga 2000, modelli dall'incredibile espandibilità nonché longevità (quanto presente in queste pagine è nato dai calcoli di una macchina di fatto "risalente" a quel periodo...).

La formula adottata nella configurazione del software era la stessa di oggi: i programmi forniti erano due, uno "shader" ed un "modeler". Il primo, antenato peraltro del Layout, si chiamava "Videoscape"; il secondo, forse con meno fantasia, "Modeler".
Nel corso degli anni, i due programmi sono sempre rimasti separati, specializzandosi l'uno nella resa a video delle scene, l'altro nella modellazione con strumenti sempre più sofisticati e potenti, degli oggetti da utilizzare come attori nel set virtuale del Layout.
Lo sviluppo in parallelo, ma comunque separato, dei due programmi ha consentito di evitare fastidiose contaminazioni di uno da parte dell'altro, permettendo, al contrario di altri software "più" integrati, di raggiungere livelli qualitativi eccelsi nei due versanti della produzione in 3D.
I tool messi a disposizione dal Modeler, come vedremo, sono estremamente potenti ma soprattutto facili da usare. Il mouse è il principale strumento di modellazione, visto che tutte (o quasi) le operazioni sono da esso gestibili con un riscontro a video in tempo reale.
Questo non significa per forza "approssimazione": di fatto, quando occorresse, è sempre possibile invocare un pannello di controllo numerico nel quale inserire valori "precisi quanto si vuole" per la cercata trasformazione.
L'utilizzo poi di spline patch, anche se solo per la modellazione, e del favoloso Metaform, rendono veloce ma soprattutto realmente creativa la costruzione di ogni tipo di forma, di qualsiasi complessità.
Al contrario del Layout, qui di innovazioni rispetto alla versione precedente ce ne sono poche: la più importante è sicuramente la possibilità di utilizzare moduli plug in, sviluppati da terze parti, in grado di semplificare alcune operazioni o consentirne di nuove.
Le altre le vedremo di seguito, nell'analisi puntuale dei menu dell'editor.

L'effetto dell'operazione di bending su un cilindro. Bend è una delle potentissimefunzioni per la manipolazione degli oggetti offerte dal Modeler.

Toccando con mano

Come per il Layout anche per il Modeler faremo una panoramica sulle principali funzioni disponibili, seguendo la naturale suddivisione dei menu del programma. Volta per volta dedicheremo spazio ad eventuali approfondimenti ispirati dalle voci incontrate.
Il processo di editing parte dal pannello "objects": è possibile caricare modelli tridimensionali in formato, oltre che Lightwave, DXF, Wavefront e 3D Studio, oppure inserire una delle primitive disponibili, quali cubi, sfere, coni e via dicendo.
I pop up "import" ed "export" costituiscono di fatto il budello di collegamento tra Modeler e Layout: tutto ciò che è presente in un editor può essere trasferito nell'altro con un semplice movimento del mouse. Questa è una peculiarità unica della versione per Amiga del programma, non disponibile per le versioni dedicate alle altre piattaforme.
La funzione "sketch" consente di disegnare a mano libera sullo schermo: il programma si prenderà cura di approssimare il disegno con una curva (spline). Sull'uso di tali curve ci soffermeremo più avanti, quando parleremo di "patch" e di "curve tools".
Il pop up "custom" sostituisce il vecchio "macro" presente nella versione precedente di Lightwave. Tramite esso vengono gestite le macro ARexx o C, nonché i plug in sviluppati da terze parti. Riguardo a questi sottolineiamo il fatto che in genere si tratta di programmi veri e propri che non si limitano a sfruttare le potenzialità del Modeler, ma ne aggiungono diverse di nuove.
Sono direttamente supportate le font Postscript type 1, alcune delle quali fornite nella dotazione, per la creazione di text object da utilizzare come flying logos ecc.
Il pannello "options" consente di definire la superficie di default, se usare poligoni a 3 o 4 lati, a doppia o a singola faccia, il grado di approssimazione delle curve e della loro trasformazione in poligoni.
Per finire è possibile definire la quantità di livelli di "undo" da utilizzare (in base alla memoria disponibile). Il supporto dell'undo multilivello è una delle grosse novità inserite in questa versione del Modeler.
Nel menu "modify" troviamo tutti i controlli per le deformazioni e distorsioni degli oggetti. Si va dalle banali rotazioni o spostamenti, ai più complessi shear, bend e taper, fino ai potentissimi magnet, vortex e pole per trasformazioni di una certa complessità.
Tutte le operazioni di deformazione e distorsione sono controllabili con appositi pannelli, oppure direttamente via mouse con il riscontro in tempo reale a video.
Nel menu "multiply" sono presenti alcuni tool molto interessanti per la generazione di forme nuove a partire da profili od oggetti interi.
Accanto alle classiche "extrude", "lathe" e "mirror" troviamo funzioni utilissime come "bevel", per creare velocemente profili smussati, "skin" e "morph" per ottenere una superficie a partire da due poligoni, e la potentissima "patch" per definire una superficie parametrica a partire da 3 o 4 curve spline.
Le operazioni di clonazione sono facilmente attuabili con le funzioni "array", per la creazione di matrici mono-bi-tridimensionali composte da copie del nostro oggetto, e "rail/path clone", per la duplicazione lungo un percorso (curva o motion path).
Per finire non manca la possibilità di estrusione, sempre lungo una curva o un motion path.
Utilizzando più curve, è possibile estrudere un profilo seguendo percorsi differenti, ad esempio per ognuno dei suoi lati, ottenendo forme complesse con uno sforzo realmente esiguo.
Nel menu "polygon" troviamo tutto il

Il Modeler è in grado di caricare un'immagine di sfondo, da utilizzare come riferimento in fase di modellazione.

Un rendering eseguito con Lightwave 4.0, facendo uso intensivo di texture e bump map.

necessario per la gestione dei poligoni, a partire dalla creazione dei punti fino all'attribuzione della preposta superficie. Lightwave (Modeler e Layout) gestisce i poligoni sia a faccia singola sia a faccia doppia: mentre per un poligono a doppia faccia non ci sono problemi di visibilità, per un poligono a faccia singola la visibilità è garantita solo da un lato. La gestione di tali poligoni consente un notevole risparmio di memoria, a scapito di alcuni inconvenienti ai quali bisogna volta per volta porre rimedio per un corretto rendering dell'oggetto. In questo menu troviamo funzioni come "flip" o "align" che consentono di ovviare a questo genere di problemi.
Aggiungiamo inoltre la funzione "triple", volta a creare, partendo da un poligono a 4 o più lati, una serie di nuovi poligoni a tre lati. Tale funzione è inutile ai fini della visibilità, ma risulta spesso indispensabile per poter attuare operazioni di suddivisione nonché di Metaforming. Tali tool sono infatti applicabili a poligoni con 3 o 4 lati: per poter operare con poligoni con più lati occorre prima suddividerli in triangoli.
Visto che l'abbiamo introdotto, parliamo ora del "Metaform". Tale eccezionale tool consente, partendo da strutture molto rozze, di ottenere forme realmente complesse. In pratica consente di suddividere una superficie ed, allo stesso tempo, di smussarla arrotondandone gli spigoli.
A scapito di un notevole incremento dei poligoni componenti l'oggetto, è possibile ottenere forme altrimenti difficilissime da manipolare.
La funzione "metaform" è accessibile nel sottomenu "subdiv": notiamo, tra l'altro, l'inserimento di un nuovo parametro per il controllo dell'angolo massimo di smoothing, oltre il quale non andrà effettuata alcuna smussatura.
Il menu "tools" contiene funzioni molto potenti per la gestione delle varie entità geometriche, quali superfici, punti e curve.
La funzione "drill" consente di tagliare (o meglio "trapanare", "piallare") una superficie secondo un profilo costituito da un poligono (2D) o da un solido intero (3D). Allo stesso modo "boolean" consente di sottrarre, sommare, intersecare e via dicendo due o più solidi tra di loro.
La differenza tra le due funzioni non è poi così sottile, ed è evidenziata dal tipo di gestione avanzata delle superfici nate da "somme, sottrazione o intersezioni" di "boolean", rispetto a quella nulla for-

Il prodotto di una serie di operazioni booleane su un parallelepipedo. Al contrario diprogrammi come Imagine, le operazioni booleane sono gestite dal Modeler in maniera pulita e rapida.

nita da "drill". Sui punti è possibile agire unendoli (weld), eliminando le sovrapposizioni (merge), legandoli ad una griglia (quantize), sparpagliandoli (jitter) o riordinandoli (smooth), oppure disponendoli su uno stesso piano (set value).

È possibile creare, partendo dai punti, curve chiuse/aperte, e, partendo dalle curve, i relativi poligoni.

La continuità delle curve spline è controllabile con gli start/end ctrl point; più curve possono condividere i punti precedenti a quest'ultimi per formare una curva unica, pur mantenendo la propria individualità: in tal modo è possibile creare curve con cuspidi o smussate a piacimento. In proposito è comunque presente una funzione di smoothing atta a mantenere una continuità tra curve contigue.

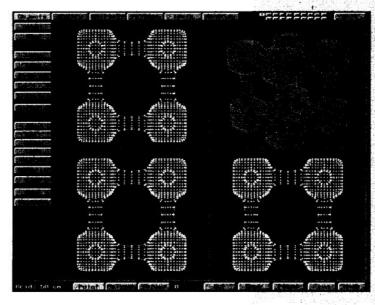
L'ultimo gadget che segnaliamo per questo menu è il pop up "custom": come per il suo omonimo nel menu "objects", anche questo consente l'accesso a moduli esterni. Al contrario del primo, però, è dedicato esclusivamente ai plug in: le macro vengono cioè ignorate nella lista.

Nella dotazione sono presenti alcuni plug in totalmente privi di documentazione (anche su disco): ne segnaliamo due, "Foris PowerView", che apre una finestra in bassa risoluzione, dove viene raffigurato in modalità flat shaded l'oggetto in via di modellazione, e "Traslator 3D export" che si occupa invece del salvataggio nei tre formati DXF, Wavefront e 3D Studio del contenuto del layer corrente.

Il pannello "display" conclude la nostra esplorazione. Si tratta più che altro di un pannello di configurazione/gestione dell'interfaccia del Modeler. Qui troviamo infatti funzioni come "pan" (centratura) e "magnify" (ingrandimento), operanti entrambe in tempo reale sulle tre viste laterali, oppure "fit all/selected" per ottenere la massima visibilità di alcuni o tutti i poligoni componenti l'oggetto in lavorazione.

Con il pannello "bg image" è possibile caricare come sfondo un'immagine bit map, da usare come modello nel processo di editing.

Grosse novità sono state introdotte nel pannello "options": è ora possibile definire una modalità video per il Modeler direttamente con un requester standard; è stata aggiunta la modalità "frontface" per la vista prospettica che costituisce una rapida alternativa alla modalità "solid". In merito a questa, è ora possibile avere una rappresentazione di tipo

Grazie al Metaform, partendo da 8 semplici cubi, è possibile ottenere un solido di complessità notevole come quello a lato, con veramente pochi clic del mouse.

Ecco cosa è possibile ottenere applicando ad una griglia di cubi la funzione Metaform.

La chiglia in figura è una patch ottenuta da 3 spline (disegnate a mano), raffiguranti tre profili dell'oggetto

"solid" statica (come per la modalità "wireframe"). Concludiamo segnalando la possibilità, peraltro disponibile anche nelle versioni precedenti del programma, di selezionare i poligoni, i punti e le curve in base ad attributi quali numero di lati oppure tipo di superficie.

Impressioni d'uso e conclusioni

Il Modeler è senza dubbio un editor molto particolare. È molto simile ma anche totalmente diverso da quanto disponibile in alternativa sul mercato.
"Molto simile" ad una prima occhiata; sotto certi aspetti "rivoluzionario", quando lo si incomincia ad utilizzare sfruttando tutte le sue potenzialità.
Il poter manipolare un oggetto, con potentissimi tool di deformazione, avendo un riscontro in tempo reale a video di quello che si sta compiendo, è sicuramente ragguardevole.
Gli strumenti messi a disposizione non sono semplicemente una "catasta" di funzioni "messe lì" perché scopiazzate da altri software (come spesso accade): nascono, e se ne ha proprio la sensazione, per risolvere problemi operativi reali, nella più totale efficienza ed efficacia.
Con la nuova versione è stata definitivamente introdotta l'apertura verso l'esterno del programma. Non si faranno sicuramente attendere moduli aggiuntivi che andranno ad espandere le sue già vaste potenzialità.
Il nuovo comando di "undo" multilivello è risultato subito "vitale", anche se a scapito di un notevole consumo di memoria.
In merito a questo, ci è capitato spesso di perdere grossi lavori (in termini fortunatamente solo di poligoni!) per problemi legati alla memoria. In particolare nell'esportare un grosso oggetto da Modeler a Layout ci siamo visti comparire un bel messaggio di "stack overflow", con conseguente blocco dell'applicazione. Il problema è stato facilmente superato, salvando l'oggetto da Modeler a disco (senza alcuna complicazione), passando poi nel Layout e caricandolo normalmente.
Parlando più in generale di Lightwave, non ci è piaciuta l'incompatibilità con i programmi setellite, tipo WaveMaker, che utilizzano la porta ARexx per la creazione veloce di titolazioni, cut, e via dicendo. C'è da sperare in un loro aggiornamento, magari sotto la più integrata forma di plug in.
È stato sicuramente gradito l'aumento della velocità operativa nel rendering. Le novità introdotte non costituiscono sicuramente delle rivoluzioni, anche se vanno a migliorare notevolmente i già potenti strumenti di lavoro disponibili.
In linea di massima la versione 4.0 di Lightwave costituisce una mezza rivoluzione: l'apertura verso l'esterno c'era già, ed era da tempo sfruttata (ARexx); le innovazioni sono più che altro degli abbellimenti o delle evoluzioni di funzioni già esistenti.
D'altra parte, quanto offerto in termini di potenzialità dal programma è sicuramente il top nel campo della computergrafica 3D: andare oltre è più facile a parole che con i fatti.

About Lightwave (Modeler) 4.0

Prodotto da:
NewTek Incorporated
1200 SW Executive Drive
Topeka, KS 66615
(001).913.228.8000

Distribuito da:
DB-Line Srl
V.le Rimembranze 26/C
Biandronno (VA)
tel. (0332)76.80.00 - fax. (0332)76.72.44 / 76.80.66 / 81.90.44
Email. info@dbiline.it
URL: http://www.skylink.it

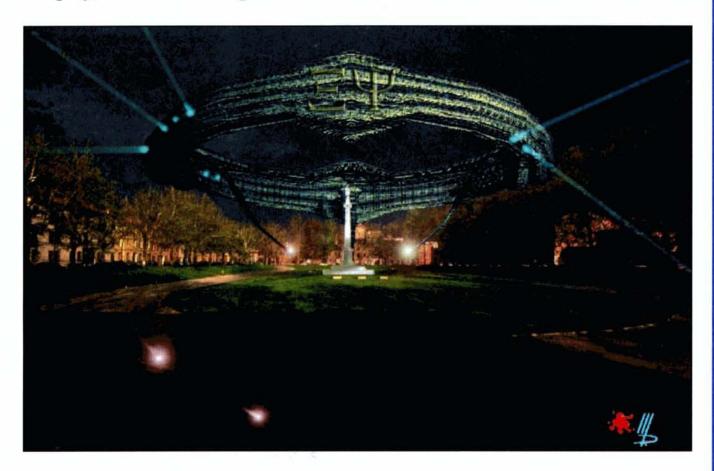
Prezzo: 1.890.000 lire Iva inclusa

Configurazione richiesta:
Qualsiasi Amiga con processore 68030 o superiore, FPU, AmigaDos 2.04 o superiore, 16 Mb RAM, 10 MB di spazio su disco, drive CD-Rom (raccomandato).

A favore:
Supporto moduli plug in. Undo multilivello. Editing avanzato degli oggetti tramite spline e Metaform. Tutte le operazioni di editing hanno riscontro a video in tempo reale. Preview dell'oggetto con le linee nascoste (statica e in movimento). Supporto delle macro ARexx o C. Tool di deformazione e distorsione versatili e potenti. Possibilità di scelta della risoluzione video dell'interfaccia grafica. Potente database interno che facilita le operazioni di selezione delle varie entità geometriche.

Contro:
Mancanza della documentazione sui plug in forniti in dotazione. Sporadici problemi di "stack overflow" nei trasferimenti di oggetti "pesanti" da Modeler a Layout (superabile salvando l'oggetto dal Modeler e caricandolo nel Layout).

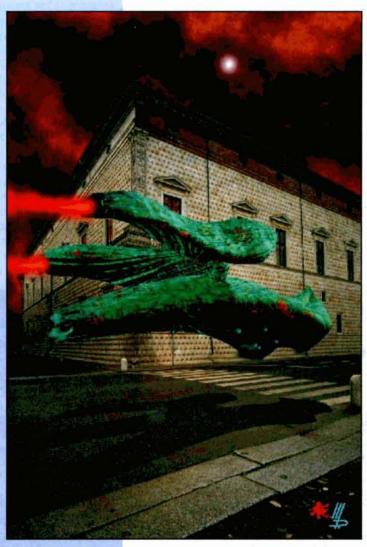
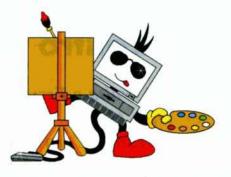
Incontro con Dino Marsan

Si è svolta a Ferrara dal 1 al 4 Marzo la mostra dell'illustratore Dino Marsan, dal titolo "Futuria - incontri ravvicinati a Ferrara". L'artista emiliano è una vecchia conoscenza della comunità Amiga, che ha potuto conoscere ed apprezzare i suoi lavori di computer grafica in manifestazioni quali il Bit Movie di Riccione e il Pixel Art Expò di Roma. Abbiamo approfittato dell'occasione per incontrarlo durante la giornata dell'inaugurazione, per parlare con lui delle sue esperienze professionali con Amiga.

Futuria

di **William Molducci** (email: will@sira.it)

Le opere erano esposte nei due ambienti della sala E. F. E. R., situata nel pieno centro di Ferrara, proprio di fronte al castello d'Este, in una meravigliosa cornice che ben si addiceva alle ultime produzioni dell'artista, che unisce i temi architettonici del passato, con i soggetti e le astronavi fantascientifiche, di un futuro immaginario, ma virtualmente reale nel cinema e nella letteratura fantasy.

Nella prima saletta, in un'apposita postazione, era presente un monitor su cui giravano in continuazione due tra le più conosciute animazioni di Marsan: Genetika e The last butterfly, realizzate con Imagine.

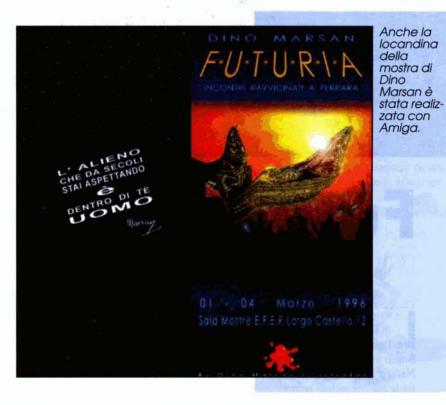
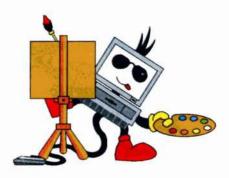
La contaminazione tra strutture architettoniche del passato e astronavi, sono uno dei temi preferiti dall'artista ferrarese.

tica famiglia deve prodigarsi per fuggire dalla città distrutta da un conflitto nucleare, l'intero progetto grafico è stato curato naturalmente da Marsan.
Altre tracce, lasciate dall'artista ferrarese e quindi anche da Amiga, hanno interessato illustrazioni per copertine di dischi editi da RCA (BMG Ariola), EMI e Full Time di Milano, oltre alle scenografie in computer animation, del video musicale dei Vernice, dal titolo "Quando tramonta il sole".

L'intervista

WM: Quali sono state le tue esperienze, prima di iniziare a lavorare con Amiga, ovvero come hai iniziato a illustrare professionalmente?

DM: *Ho iniziato nel 1980 con alcuni fumetti insieme a Germano Bonazzi, quest'ultimo è attualmente nello staff di "Nathan Never" (l'ultimo numero da lui disegnato è il 51), per la casa editrice Edifumetto e per la precisione per la serie "Cronaca Nera", successivamente mi sono reso conto che quel filone*

Alcuni frame di questi filmati (tra cui Domopack) sono stati presentati con successo in numerose manifestazioni e quindi era inevitabile che facessero bella mostra di sé, appesi alle pareti del percorso "consigliato".
La sorpresa maggiore è stata comunque l'esposizione della serie di orologi "Funnytime", ideati da Alessandro Bersanetti, i cui quadranti del tema "Techno" sono stati creati proprio con il nostro computer, uno di questi ripropone un frame tratto da "The last butterfly" e un altro la bellissima immagine "Revixy", anche questa modellata e renderizzata con Imagine.
Oltre alle opere grafiche erano esposte anche le tante copertine di libri e riviste, commissionate a Marsan da case editrici specializzate in fantascienza, tra cui alcuni libri di Asimov, la serie Orizzonti e Zoom.
Racchiusi in una piccola bacheca erano presenti anche due giochi di ruolo, made in Italy "I signori del caos" e il più recente "Holocaust", dove un'ipote-

Anche la locandina della mostra di Dino Marsan è stata realizzata con Amiga.

non mi era molto congeniale, dato che ero più portato, anche per un fatto di passione personale, al genere fantasy. Ecco quindi che, consigliato da illustratori veterani del mestiere e dal fatidico istinto, ho cercato di esternare gli interrogativi socio-esistenziali e genetici, sfociati in una serie di illustrazioni a colori dove alieni ed astronavi, dalle svariate forme, diventano presenze inquietanti nella nostra realtà quotidiana. Questa formula piuttosto originale è stata vista positivamente dagli editori e apprezzata dal pubblico, così come avvenne a Stresa durante un'importante convention di fantascienza, occasione in cui si consolidarono alcuni rapporti con case editrici specializzate nel settore.

Queste nuove immagini di Marsan, saranno presentate nei maggiori festival di computer grafica.

WM: Come ti sei avvicinato ad Amiga e quali possibilità hai intravisto in questo straordinario computer?

DM: *Inizialmente è stata la curiosità e il desiderio di trovare e sperimentare nuove tecniche, presupposti indispensabili per avere nuovi stimoli.*
La conoscenza di questo computer è avvenuta verso la fine degli anni Ottanta, grazie ad alcuni amici, che hanno saputo spingere questa mia curiosità sino a non poter fare a meno di comprarlo.
L'approccio iniziale è avvenuto grazie a quello che allora era il principe dei programmi di grafica bitmap: Deluxe Paint, con cui ho realizzato le prime animazioni. Da qui è nata la voglia di fondere grafica, animazione e musica, per arrivare a realizzare dei veri e propri "piccoli" film.

WM: Dopo le tante traversie della Commodore e l'entrata in scena di Amiga Technologies, come vedi la situazione attuale?

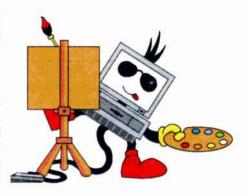
DM: *Per ora si sta vivendo un momento di stasi e vi sono dei problemi per chi, come me, utilizza il computer in modo professionale, la speranza è quella che questa macchina risorga sotto tutti i punti di vista, con le necessarie evoluzioni tecnologiche e con nuovi software, in modo da riallinearsi alla concorrenza, anche perché questo è il computer con cui prediligo lavorare.*

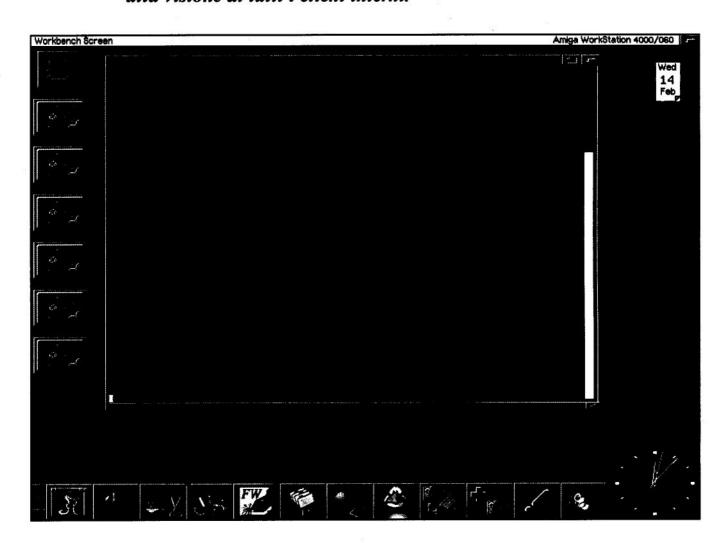
WM: Anche se ormai è una domanda retorica, vuoi dirci quale modello possiedi e con quali programmi lavori abitualmente?

DM: *Ho un Amiga 4000/040 con cui utilizzo prevalentemente Imagine, ImageFX e Deluxe Paint IV, anche se sto prendendo sempre più in considerazione Lightwave.*

WM: Dato che sei un artista che alterna il pennello al mouse, come si sviluppano le tue idee, per i lavori che intendi realizzare al computer?

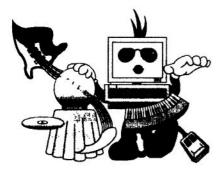
DM: *Il 99% delle volte inizio direttamente con il computer, incominciando a disegnare e porre infinite modifiche, fino a raggiungere l'idea iniziale che avevo in mente. Questo metodo vale per qualsiasi parte del mio lavoro, sia che si tratti di texture, che realizzo con Deluxe Paint, modellazione di oggetti o qualsiasi altro componente dell'opera, in modo da personalizzare al massimo il mio lavoro.*

Giunta l'ora dell'inaugurazione ufficiale abbiamo lasciato Dino Marsan all'affettuosa attenzione del pubblico, che incominciava ad entrare nella sala dove si svolgeva la mostra, l'appuntamento con i nostri lettori è rimandato alle prossime rassegne di computer grafica, dove non mancheranno le opere di questo valido artista.

AmiTCP dalla parte del server

Terminiamo oggi la trattazione di AmiTCP. Questo lungo viaggio ci ha portato dalla descrizione delle caratteristiche del prodotto alla visione di tutti i client interni.

AmiTCP v4.2: Analisi Finale

*di **Roberto Bisconcini** (email bisco@telnetwork.it)*

La maggior parte delle applicazioni di Internet sono composte di due parti, applicazioni che si basano su programmi *server* e applicazioni che si appoggiano a programmi *client*. I due tipi di programmi sono messi in comunicazione l'uno con l'altro da un'interfaccia logica che prende il nome di protocollo. I protocolli di trasferimento dati su Internet sono indipendenti dall'hardware utilizzato in modo che si possano connettere client e server che "girano" su macchine diverse.

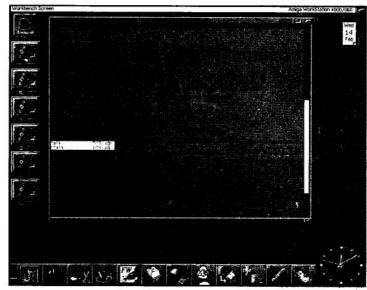
Generalmente l'utente finale usa programmi client per connettersi ai server della rete, ma oggi come oggi sono nati programmi che vedono la necessità di utilizzare applicativi in funzione di server anche da casa.

Inetd il server di AmiTCP

Il Server di AmiTCP è Inetd, chiamato anche Internet Super Server, e durante l'installazione di AmiTCP lo si attiva per usi spesso oscuri. Inetd è sempre attivo durante ogni connnessione e rimane in wait per tutti i servizi che vengono richiesti da Internet al nostro calcolatore, come ad esempio il send del nostro indirizzo dinamico quando ci connettiamo a IRC o come controllo periodico della nostra effettiva presenza in rete, ancora per l'inizializzazione dei socket di comunicazione e la relativa scelta del canale da aprire per l'utilizzo di un client piuttosto che un altro. Ma non è tutto Inetd realizza molti altri servizi che risultano trasparenti all'utente finale.

AmiTalk un programma che usa Inetd

Se scaricate il programma AmiTalk da Aminet avrete a che fare con una applicazione che usa Inetd. Questo programma vi permette di comunicare con un altro utente in rete creando una linea di chat diretta senza usare IRC.
L'AmiTalk è compatibile con qualsiasi altro programma di chat esistente in ambiente UNIX ed è composto da due differenti parti: un server e un client.
Dovrete installare il programma client e i programma server nelle directory appropriate. Il server nella dir *AmiTCP:serv* e il client in *AmiTCP:bin*, dovrete editare il file db/services e controllare i seguenti valori:

talk xxx/udp
ntalk xxx/udp

Se non sono già settati a 517 e 518, come dovrebbero essere di default, per conoscere la porta corretta su cui comunicare, cioè il valore xxx basterà utilizzare il comando: *resolve upd port 517* e attendere la risposta che dovrebbe confermare il valore 517, che potrete sostituire a xxx in talk e quindi inserire 518 in talk.
Dopo aver controllato la correttezza dei valori delle porte dovrete editare il file

Il file services dove le linee Ntal e talk dovrebbero già essere settate rispettivamente alle porte 517 e 518.

db/inetd.conf aggiungendo le seguenti linee:

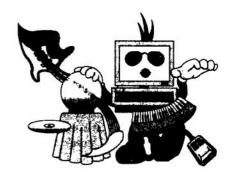
ntalk dgram udp wait root
amitcp:serv/talkd (talkd)
talk dgram udp wait root
amitcp:serv/talkd (talkd)

Da questo momento in poi qualsiasi richiesta di chat che arrivi alla porta 517 o 518 causerà da parte di Inetd l'apertura automatica di un canale di chat diretto tramite il programma Amitalk.

Amiga server e client di se stesso

Una volta installato AmiTCP il suo uso non è limitatato alla connessione in rete su Internet, ma può anche essere usato come protocollo di trasferimento tra computer in rete locale. AmiTCP permette di gestire reti NFS e Peer to Peer come Envoy, nonché reti LAN. Un utilizzo semplice ed efficace di MAiTCP è ad esempio la condivisione delle risorse come le stampanti, gli scanner e via dicendo.
Supponiamo di avere quindi due Amiga connessi tra loro con envoy e di voler utilizzare una stampante che è connessa ad uno solo di essi. Dovremo comporre uno script che apra una porta di comunicazione tramite AmiTCp e che si comporti quindi come indirizzo logico a cui reindirizzare la stampa. Per far questo semplicemente, vi consigliamo di consultare il manuale di AmiTCP a pag. 45 dove è stampato uno script di inizializzazione della stampante in remoto.
In questo caso ad esempio stiamo utilizzando AmiTCP in modalità server per quanto riguarda il computer con la stampante e in modalità client il computer da cui mandiamo la stampa.
Tutti i servizi di rete possono essere attivati non solo connettendo due Amiga tra loro ma ad esempio connettendo Amiga con dei Sun o dei PC sotto Windows NT che comunque facciano uso di NFS e creare così reti eterogenee che permettono l'interscambio delle risorse tra le diverse piattaforme.

Amitcp la storia infinita

Su AmiTCP ci sarebbe forse molto altro da dire, ma tutto cio che è presente nel manuale non è di uso comune. Si tratta perlopiù di configurazioni approfondite di Sitemi di rete o ancora di come configurare un server e via dicendo.
Vi assicuriamo comunque che spesso come nel caso di Inetd molti servizi sono attivi senza esserne a conoscenza, spesso questi servizi possono risultare utili se controllati coscientemente e non lasciati al controllo automatico del sistema.
Se avete preso AmiTalk provate ad usarlo e vedrete come può risultare comodo un chat diretto senza passare da IRC.

Amiga e Internet

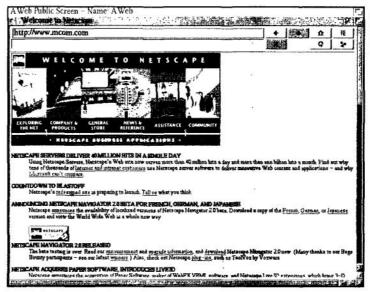
Oggi ci occupiamo degli strumenti per la navigazione con Amiga. Questo articolo vi aiuterà a capire quale soluzione adottare.

In principio era Mosaic...

*di **Francesco Munda** e **Stefano Epifani***

All'alba della nuova era del WWW, i prodotti software erano ancora permeati da quello spirito di contribuzione gratuita e di sforzi congiunti che ha animato le comunità scientifiche, studentesche e underground per anni. Tutto libero, gran parte sperimentale, sicuramente nulla di commerciale; questa la filosofia sulla quale importantissimi progetti sono stati creati e sviluppati. È con quest'ottica che la ragnatela digitale ha cominciato ad essere tessuta intorno al pianeta; con quest'ottica è nato il WWW, con quest'ottica è nato l'originale NCSA Mosaic.

Poi accadde l'imprevisto; sul fertile terreno della sperimentazione, della passione e della condivisione gratuita,

attecchì piano piano l'intuizione di poter sfruttare un fenomeno finora solo di costume per poter costruire qualcosa di più serio, più concreto, e soprattutto più remunerativo.
Qualcuno si rese conto che con questa nuova visione del mondo cablato si potevano tranquillamente far girare anche dei soldi. Molti soldi. A volte più dell'immaginabile. Ed ecco che la nostra rete, figlia di un laboratorio militare e di un'Università elvetica, è stata letteralmente invasa dai nuovi profeti della fine del millennio, armati tutti del notissimo Netscape, il navigatore WWW leader di mercato.
Di "un mercato", perché i bravi ragazzi che avevano tirato fuori il glorioso Mosaic nel frattempo si sono stufati di lavorare solo per la gloria, e hanno cominciato ad appiccicare un cartellino con un prezzo (o con una data di scadenza, come le pesche sciroppate) ai propri prodotti, creando un giro d'affari alto e in continua evoluzione, tanto da calamitare l'attenzione degli operatori borsistici di Wall Street (e non solo) praticamente dal giorno stesso della loro entrata nel mondo della grande economia.
E il resto è storia.
Provate ad aprire un quotidiano, un settimanale, o accendere il televisore senza incappare nella solita, banalissima, trita-e-ritrita storia di mitiche avventure in rete in sella alla "N" meteorante.
Provateci, e saprete come è difficile combattere contro i sistemi di informazione di massa, come riuscire a discernere il fatto dall'evento, come non c'è tecnologia di successo senza il successo dei mercanti di tecnologia.
Fatto sta che la storia sta dando ragione a

AWEB alle prese con il gigante Netscape

chi fa commercio di risorse pubbliche, e non essere nel giro significa essere irrimediabilmente out.
Non ci si può più permettere di rimanere fuori, di stare a guardare. No, tutto passa da un indirizzo "http://", e tutto quello che non ci passa o è inutile o è troppo utile e non vale la pena di metterlo in rete.
Ma non divaghiamo. Stiamo per presentarvi l'ultimo grido in fatto di esplorazione cybernautica per il nostro beneamato computer.
Ovviamente, nonostante rivesta il ruolo di comprimario, Amiga è ancora un'ottima piattaforma, piacevole da programmare e da usare, senza troppi fronzoli, ma con la giusta dose di personalità e potenza che la rendono una macchina estremamente versatile, eccezionalmente elegante e affidabile per i compiti di personal computing.
Era quindi naturale che anche per i nostri volenterosi talenti programmativi, il vortice della rete presentasse una sfida troppo allettante, un'occasione troppo ghiotta per potersela lasciare sfuggire. E quindi anche in casa nostra, dopo un periodo iniziale di "limbo" (dovuto, probabilmente, alla esagerata rapidità con cui gli eventi si sono succeduti nel recentissimo passato), si è presentata una pletora di nuove soluzioni per affrontare i flutti binari del networking globale.
Il primo frutto ad essere stato colto dall'albero telematico è stato - come abbiamo detto - Amiga Mosaic che, da principio, si è affacciato sulla scena solamente come un porting "quick'n'dirt" del più famoso NCSA XMosaic per XWindows. Un porting dignitoso, anche se piagato fin dall'inizio da un'allarmante predisposi-

Tabella sinottica delle caratteristiche dei browser WWW/HTML per Amiga

Caratteristiche dei prodotti:	AMosaic 2.0p3	I-Browse 0.68B	AWeb 0.6	Voyager 0.16A
Ambiente di lavoro:				
Kickstart	3.0+	3.0+	2.04+	3.0+
GUI	MUI 2.3+	MUI 3.2+	Interna	MUI 3.2+
Stack	AmiTCP/IP - I225	AmiTCP/IP	AmiTCP/IP	AmiTCP/IP - I225
Standard supportati:				
HTML 2	Sì	Sì	Sì	Sì
HTML 3	Parziale	Sì	Parziale	Parziale
Netscape Ext.	No	Parziale	No	Parziale
Fonts	Configurabili	Configurabili	Statici	Configurabili
Colori	Statici	Configurabili	Statici	Configurabili
Fondini	No	Sì	No	Sì
Forms	Sì	Sì (1)	Sì	Sì
Tabelle	No	Sì	No	Parziali

Servizi TCP/IP e gestione risorse esterne:				
E-mail	**Sì, con editor**	No (2)	**No (2)**	Sì, esterno (3)
FTP	**Sì**	No (2)	**No (2)**	Sì, esterno (3)
Telnet	**Sì, con cliente esterno**	No (2)	**No (2)**	Sì, esterno (3)
Usenet	**No**	No (2)	**No (2)**	Sì, esterno (3)
GIF	**datatype**	datatype o esterni	**interno**	datatype o esterni
JPEG	**datatype**	datatype o esterni	**datatype**	datatype o esterni
Altri formati	**datatype o esterni**	datatype o esterni	**esterni**	datatype o esterni
Potenziatori di prestazioni:				
Cache	**Parziale (script est.)**	Sì	**No**	Sì
Proxy	**Sì**	Configurabili	**No**	Sì
Multi finestra	**No**	Sì	**No**	Sì
Multi link	**No**	Configurabile (4)	**No**	Configurabile
Progressivo	**No**	Sì	**Sì**	Parziale
Utilità varie:				
Hot list	**Sì (finestra)**	Sì (menù e finestra)	**Sì (finestra)**	Sì (menù e finestra)
Hot buttons	**Statici**	Ridefinibili	**No**	Ridefinibili
Hot stop	**Parziale**	Sì	**Sì**	Parziale
History	**Lineare**	Lineare/gerarchica (5)	**Lineare**	Lineare/gerarchica
Voti:				
Estetica	**	***	*	****
Configurabilità	**	****	*	***
Stabilità	***	*	****	**
Velocità	*	***	****	**
Implementazione	*	***	**	****
Risorse	***	*	****	**
Sviluppo	*	****	**	***
Affidabilità	****	** (6)	*** (6)	* (6)

Legenda:

GUI: sistema grafico sul quale si appoggia il browser
Stack: prodotto TCP/IP sul quale si appoggia il browser
HTML 2: standard HTML2.0; HTML 3: standard HTML3.0
Netscape Ext.: estensioni proprietarie di Netscape
Fonts: configurabilità dei font; **Colori:** configurabilità dei colori
Fondini: supporto immagine di sfondo o colore di background
Forms: supporto schede interattive; **Tabelle:** supporto tabelle
E-Mail: URL "mailto:"; **FTP:** URL "ftp://"
Telnet: URL "telnet://"; **Usenet:** URL "news://"
GIF: tipo decodifica GIF; **JPEG:** tipo decodifica JPEG
Altri formati: tipo decodifica altri formati audio e video
Cache: gestione in locale delle pagine già visitate
Proxy: gestione remota delle pagine già visitate
Multi finestra: più finestre attive insieme sullo stesso schermo
Multi link: più link contemporanei allo stesso host
Progressivo: visualizzazione del documento mano mano che si carica
Hot list: lista di siti interessanti gestita localmente
Hot buttons: bottoni a video con siti interessanti
Hot stop: possibilità di bloccare il caricamento in ogni momento
History: traccia delle pagine visitate nella sessione
Estetica: impatto visivo dell'applicazione
Configurabilità: opzioni utente personalizzabili
Stabilità: resistenza alle pagine "strane" o rarità dei guru/crash
Velocità: velocità operativa (visualizzazione e link di rete)
Implementazione: "feature" presenti in totale
Risorse: requisiti di macchina e memoria (sia RAM sia disco)
Sviluppo: possibilità di ulteriore sviluppo in futuro
Affidabilità: robustezza e efficienza generale, è la voce più importante

Note:

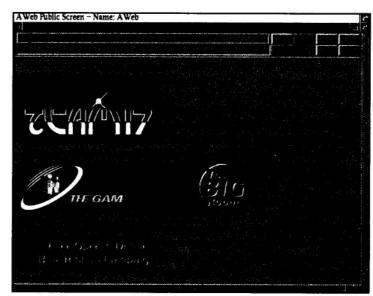
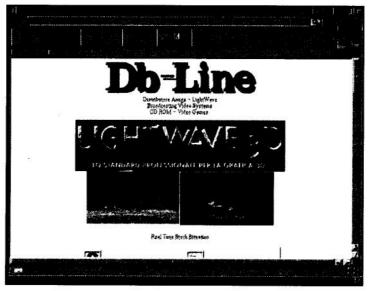
1) Supporto di alcune caratteristiche non attivo nella demo
2) Supporto di questi protocolli non presente ora, ma previsto nelle release ufficiali
3) Supporto di questi protocolli da parte di programmi esterni, assenti nella demo
4) Nella demo, solo 4 link possibili alla volta
5) Solo lineare nella demo
6) Da ricordare che si tratta di release di prova, e comunque non definitive

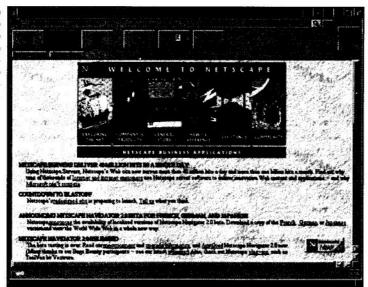
zione per le meditazioni indiane. Il nostro amato (!) guru non è mai stato presente nelle nostre memorie di amighisti come quando AMosaic giocherellava allegramente con puntatori, stack, allineamento di parole in memoria e errori generali. Ma era colpa di MUI, si era detto, e tutti hanno pregato il guru suindicato affinché concedesse ai mortali delle versioni sempre più stabili e ricche delle funzioni mancanti sia del navigatore sia del di lui ambiente grafico - che di magico aveva soltanto un rettangolo rosso lampeggiante e alcune incomprensibili scritte in esadecimale.
Il tempo è passato, le versioni pure, e per fortuna, vuoi per la reale bravura dei vari programmatori, vuoi anche per una pazienza innata nella nostra Comunità, i risultati sono arrivati.
Certo, ancora siamo a dei livelli un po' grezzi, ma le risorse sono quelle che sono, la crisi ancora imperversa sovrana, e l'evoluzione della ragnatela globale non si ferma certo ad aspettare i ritardatari. Senza lasciarci andare ad inutili piagnistei, AMosaic 2.0p3 è qui tra noi, regge anche a delle pagine un po' troppo autocratiche, sa il fatto suo con forms e mappe e supporta egregiamente tutto ciò che è strettamente indispensabile per navigare tranquillamente e trarre vantaggio dall'offerta telematica del WWW. Non è il massimo, visto che non c'è il supporto per i campanelli e i fischietti, ma è comunque qualcosa.
Forse più importante è il fatto che il protagonista attuale delle nostre partizioni "AmiTCP:" sta per trovare degni concorrenti, forse uno o più eredi, ma certo nessun usurpatore.
Lo stimolo della programmazione per TCP/IP è stato troppo forte e l'enfasi posta sulla tripla W incontrastabile: all'orizzonte sono spuntati, o stanno per spuntare, una quantità di browser impensabile fino a qualche tempo fa.

Miti e leggende

Miti, leggende, versioni beta e annunci roboanti hanno riempito gli hard disk di gran parte di noi, stando al centro delle discussioni su Usenet e sui BBS fino a quando gli autori dei rispettivi pacchetti, stremati dall'insistenza di un pubblico incontentabile, hanno ceduto e hanno rilasciato i primi embrioni dei loro programmi.
Quante promesse! Quanto entusiasmo! Quante delusioni! Nei mesi passati ce n'è stato per tutti i gusti. Navigatori incredibilmente belli e dalle caratteristiche mozzafiato si sono puntualmente piantati (qualcuno portandosi dietro la validità dei nostri HD) su pagine anche molto banali, mentre vettori all'apparenza poco più appetibili del raccapricciante editor di sistema si sono dimostrati veloci, completi e vigorosamente stabili nello svolgimento del loro compito.
Versioni preliminari, versioni beta, solo per sviluppatori, di prova, demo... In questo periodo si è visto di tutto. E noi, che in fondo vi vogliamo bene (sì, proprio a voi, e non soltanto alle vostre 12 o 15 mila lire al mese) abbiamo deciso che non meritavate di perdervi nella jungla dell'offerta attuale, che di fatto non è un'offerta, visto che tutto il materiale recensito questo mese è di provenienza sperimentale al meglio, decisamente "rimediata" al peggio. Così ci siamo armati di un solido link a 28'800 bps, tanta pazienza, una partizione dell'HD che potevamo riformattare quando ci pareva e tutti gli strumenti che si possono trovare in giro in questo periodo.
I risultati? Li abbiamo riassunti nella tabella che vedete pubblicata da qualche parte in queste pagine. È un po' sterile, lo ammettiamo, e dà soltanto un'idea - peraltro piuttosto vaga - di quello che si può trovare quando caricate ognuno dei software recensiti. E soprattutto è priva di commenti, che è più opportuno fare qui di seguito.

Quale Browser?

Cominciamo col dire che AMosaic è ancora il portatore dello scettro. E non poteva essere altrimenti. È passato da una fase di test così lunga e feroce che non poteva non risultare vincente.
Il giusto mix di gradevolezza grafica, solidità operativa e caratteristiche imple-

Aweb e la pagina della Team17.

Ibrowse e la pagina della DBLine.

Ecco Ibrowse alle prese con il sito della Netscape Corporation.

mentate. Un scettro che si fa forte non già di una peculiarità dominante, ma di un equilibrio di pregi e qualche difetto. Ogni nuova release di MUI, tra l'altro, pare dare nuova linfa al "grande vecchio" dei browser per Amiga. L'unico rammarico è che probabilmente non verrà ulteriormente sviluppato.
I-Browse, la grande promessa, è ancora solo questo: una promessa. Che per il momento non è stata mantenuta appieno. Valgono tutti i discorsi fatti finora sulle release beta: ora è così, domani sarà meglio. Speriamo, visto che graficamente e per quel che riguarda la flessibilità, la facilità e la versatilità di configurazione, I-Browse non è secondo a nessuno. Supporta (supporterà?) tutto, sarà perfettamente personalizzabile da dentro il programma e userà MUI (dalla 3.2 in poi) come nessuno ha mai fatto prima.
AWeb. Che dire di AWeb? Appena caricato, è davvero orribile. Sembra di avere aperto un filerequester che punta su una directory vuota. I settaggi sono pressoché inesistenti, per non parlare dei colori dell'interfaccia. Ma appena si comincia a caricare qualche pagina, una magia pare colpire il monitor: la velocità di connessione e di resa di testi e grafici è tremendamente alta; anche se non supporta il multithread, i dati vengono importati, decodificati e mostrati in maniera molto molto fluida. E in più non c'é nulla che lo faccia "crashare" - al limite ignora le tag o si "scorda" di mostrare quello che deve ritenere pericoloso per la stabilità del sistema. Niente MUI, e questo è il suo maggior pregio. Niente MUI, e questo è il suo peggior difetto.
Infine, Voyager/Mindwalker. Quello che abbiamo sotto mano si chiama Voyager. Ma non si potrà chiamare Voyager (bel nome, tra parentesi!) la versione definitiva. Primo perché sennò la AT viene citata per infrazione di copyright, secondo perché AT stessa ha comunque il copyright su "Mindwalker" (arcaico gioco venduto per un breve periodo di tempo assieme ai primi Amiga), quindi perché non riutilizzare marchi già pronti e pagati? Il programma è bello, ha un'interfaccia grafica diversa dal solito, ma molto accattivante; le icone sono psichedeliche al punto giusto, con uno stile grafico davvero interessante. Per quel che riguarda la solidità, non si può certo dire che sia una roccia. Ogni tanto il crash di sistema ci scappa. Anzi, spesso e volentieri, se dobbiamo essere onesti.
Ma in questo caso non si può pretendere di più: siamo ancora addirittura in versione alfa, e visto che questo sarà il prodotto di punta del tanto atteso pacchetto "Surfer" (disponibile, con ogni probabilità, quando leggerete queste parole), sinceramente non crediamo che AT metta in circolazione un prodotto bello ma incompleto come questo - addirittura manca ancora il supporto per le immagini inlined. Il programmatore sta lavorando duro per poter offrire un punto di riferimento ai naviganti e per i navigatori Amiga, e quindi è lecito aspettarsi davvero qualcosina di più.
Sul fronte della completezza delle implementazioni, nulla da dire. Sulla carta, e in parte anche sul video, tutto quello che conta c'è, e quello che non conta è in fase di completamento. L'attesa per questo prodotto forse è maggiore che per gli altri, visto che sarà il portabandiera con cui AT si proporrà quale rinnovata software house, e non crediamo che i nostri amici tedeschi vogliano fare brutta figura già da subito.

Tanto per accontentare gli amanti delle classifiche, ritorniamo un attimo sui quattro browser esaminati questo mese, e cerchiamo di dare ad ognuno una classificazione in base ai suoi pregi e ai suoi difetti.

AMosaic: tutto nella media, ottimo come "utilitaria" delle reti. Niente fronzoli, e quello che c'è lavora bene. Suscettibile agli umori di MUI. Giudizio critico: oldies but goldies.

I-Browse: troppo bello per essere vero, e infatti non lo è. Da usarsi sicuramente come test delle proprie pagine con fondini ed effetti speciali. Ma ci rivediamo quando funzionerà almeno come AMosaic.
Giudizio critico: non di sola grafica vive l'uomo.

AWeb: brutto e impossibile. Il meglio per chi vuole le vere prestazioni, e poter lavorare con quello che ha sotto, infischiandosene degli orpelli. Un Alynx grafico. Giudizio critico: l'abito non fa il monaco, per fortuna.

Voyager/Mindwalker: affascinante, ma incompleto. Un sacco di funzioni, forse troppe. Sbrighiamoci ad implementarle, così mandiamo in pensione AMosaic. Giudizio critico: saranno famosi.

Infine, è questo un momento opportuno anche per ricordare che dentro i cappelli a cilindro dei team di programmazione e degli hacker solitari sparsi per il mondo ci sono ancora molte altre sorprese che attendono di essere mostrate al mondo intero. C'è Juggler, c'è P'Jami (che addirittura vuole essere il primo porting ufficiale del linguaggio Java su Amiga), c'è WebSurfer, c'è Step4, ce ne sono tanti che stuzzicano la fantasia della Comunità e mettono a dura prova le capacità dei coders.
Non c'è ancora nulla di definitivo, quindi, nella "corsa al titolo", e forse questo potrebbe essere un bene più di quanto sembri. Se tante persone si stanno dedicando allo sviluppo di questa categoria di applicazioni, se tanto interesse sta suscitando questa branca della telematica, se tutto questo sta avvenendo per una piattaforma dichiarata morta prima della sua (mai avvenuta) morte, allora il segnale è chiaro.
Non è più un segnale di vaga speranza, tra l'altro, ma di solido impegno a confermare un ritorno determinato e incisivo. E questo non può far che piacere, anche se ancora dobbiamo guardare ai monitor che ostentano Netscape con una punta di invidia.

ACU-SeeMe

Tra i client Internet di sicuro interesse c'è ACU-Seeme. Impariamo a conoscere meglio questo prodotto non solo come gadget.

*di **Silvio Umberto Zanzi***

Ti vedo - mi vedi, questa è la traduzione in italiano di CU-SeeMe, il client per AmiTCP recensito in queste pagine. Il prodotto, sviluppato originariamente presso la Cornell University, nasce con l'intenzione di fornire al grande pubblico un sistema di teleconferenze a basso costo. Lo scopo viene raggiunto con l'impiego di hardware multimediale, del relativo software e di una connessione Internet come mezzo di comunicazione. Quest'ultimo punto è cruciale: un flusso costante di immagini in movimento con relativo sonoro richiede infatti elevate prestazioni di rete; possibili solamente con linee dedicate non accessibili economicamente all'utente medio. L'utilizzatore non professionista deve quindi accontentarsi di performance più limitate se intende comunque fruire di questa tecnologia. Con il porting Amiga di Berend Ozceri è possibile instaurare una sessione CU-SeeMe con una configurazione estremamente modesta. Le foto presenti in queste pagine sono state ottenute con ACU-SeeMe v2.01 funzionante su un A1200 con 3 MegaByte di Ram e HD da 120 MegaByte, connesso alla Rete attraverso la normale linea telefonica con un modem Trust Communicator a 28800 Bps.

Installiamo

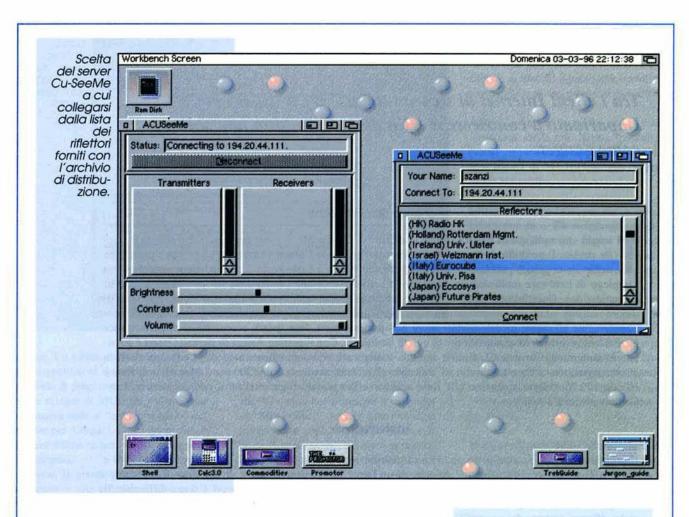
Il programma viene fornito su un archivio di distribuzione dotato di eseguibili in due versioni (68000 e 68020), di script per l'installazione guidata, di un breve file di descrizione e di una lista di "riflettori". L'installazione, guidata dall'Installer Commodore, si completa in tempi molto brevi e senza difficoltà. Si consiglia solamente in questa fase di rispondere affermativamente alla richiesta di installazione degli indirizzi dei riflettori (ovvero dei server CU-SeeMe) allegati alla distribuzione. Questo renderà possibile operare da subito, avendo di partenza una serie di indirizzi validi a cui connettersi. Non esiste invece un manuale utente, sostituito in questa versione da un breve testo informativo di pochi byte. Va comunque aggiunto che non sono richieste conoscenze specifiche per poter operare ed il software stesso è privo di menu od opzioni particolari fra cui scegliere. Infatti, oltre alle finestre di input/output e alla lista dei riflettori, esiste solamente un bottone per instaurare il collegamento e tre slider per la regolazione del contrasto, della luminosità e del volume. Inoltre l'unica operazione preliminare di configurazione consiste nell'inserimento del proprio nome all'interno del riquadro contrassegnato da "Your name". ACU-SeeMe richiede la presenza della libreria MUI e del Workbench configurato da Preferences per operare ad almeno 32 colori. La prassi di collegamento è semplice: si seleziona un indirizzo dalla lista dei riflettori e si clicca sul bottone Connect. Sarà compito del site remoto prescelto ritrasmettere a tutti i client CU-SeeMe collegati il trafico audio/video afferente al proprio sistema. Va puntualizzato che solo alcuni dei server elencati saranno effettivamente attivi in un dato momento: molti potrebbero essere non funzionanti oppure occupati. La disfunzione verrà sempre segnalata con un apposito messaggio in lingua inglese. In caso invece di successo verranno compilate le liste dei trasmittenti e dei riceventi e si aprirà una finestra con le immagini provenienti dal primo trasmittente della lista. In qualsiasi momento sarà possibile aprire nuove finestre di ricezione cliccando semplicemente sul nome di un eventuale altro trasmittente.

La prima sessione

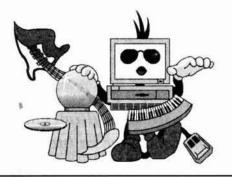
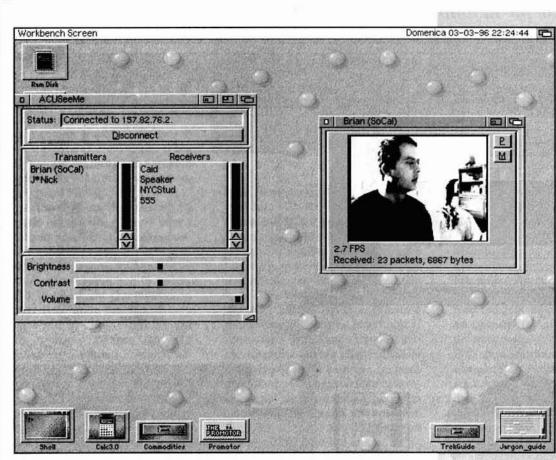
Già dalla prima sessione si noterà una bassa frequenza di aggiornamento video, con tassi difficilmente superiori ai 3-4 fotogrammi per secondo. Nella peggiore delle ipotesi si impiegheranno alcuni secondi per ottenere un singolo fotogramma. I frame inoltre potranno essere generati alla sorgente per differenze. Con questa tecnica si alleggerisce il flusso di dati in trasmissione, inviando unicamente le variazioni di quadro rispetto al precedente, non l'intera immagine. Non susciti perciò stupore se all'inizio del collegamento si avranno solo frammenti di immagine.

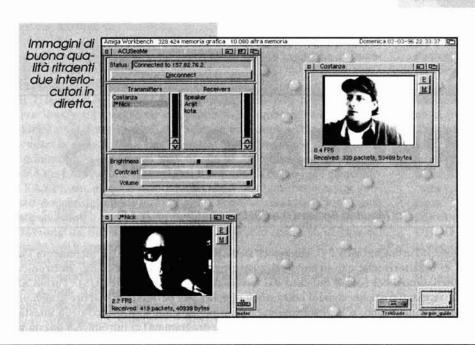
Tali limiti, come asserito in apertura articolo, sono da imputarsi al limite tecnologico dei canali utilizzati dall'utente domestico per l'accesso ad Internet. Con il progredire della tecnologia e con l'abbattimento dei costi le prestazioni miglioreranno significativamente. CU-SeeMe deve quindi essere inteso come un assaggio di ciò che in un futuro prossimo sarà disponibile in tempo reale sui monitor di ogni abitazione. Una seconda rilevante restrizione consiste nel fatto che non è possibile trasmettere nessun tipo di informazione in uscita: ACU-SeeMe va infatti inteso unicamente come modulo di ricezione. Altre implementazioni sono invece in

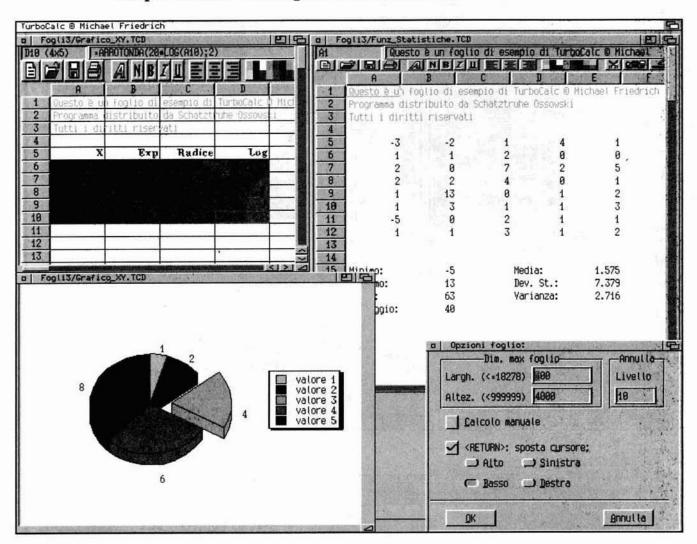
Scelta del server Cu-SeeMe a cui collegarsi dalla lista dei riflettori forniti con l'archivio di distribuzione.

L'immagine rappresenta un operatore attualmente in diretta collegato al server 157.82.76.2. Si noti l'assenza di alcuni elementi dell'immagine nella parte inferiore dello schermo, dovuto alla trasmissione per differenze.

grado di gestire correttamente un flusso bidirezionale. Per maggiori informazioni si consiglia di contattare l'autore all'indirizzo di e-mail:

bo24@andrew.cmu.edu

Il prodotto è disponibile per il download presso IDCMP BBS (0542/25983 - FidoNet 2:332/405) con il nome ACU-SEEME. LHA oppure attravero FTP sui nodi della rete Aminet.

Si ringrazia:
Massimiliano Belletti;
Simona Baldoni;
la società Alya S.r.l. di Imola (0542/28516) per avere fornito il collegamento Internet.

Trasmissione in diretta dalla telecamera di "Brian". Si noti la presenza di un secondo utente in diretta nella lista dei trasmittenti. Basterebbe cliccare sull'indicazione del suo nome per ottenere una seconda finestra di ricezione.

Immagini di buona qualità ritraenti due interlocutori in diretta.

Il foglio elettronico per "Excellenza"!

Amiga si avvicina al campo professionale dimenticando, solo per un attimo, le sue caratteristiche multimediali e grafiche. Con questo programma il nostro computer va incontro agli utenti che desiderano estendere la produttività del proprio Amiga e desiderano poter fare "un po' di tutto"... magari in ITALIANO!

TURBOCALC v3.5

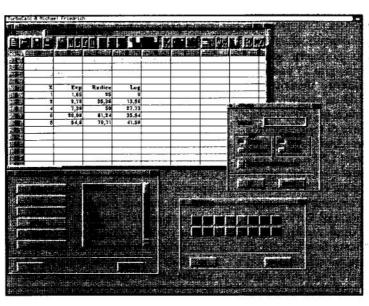
di **Maurizio Bonomi** (layout@openet.freenet.hut.fi)

Dal manuale: "TurboCalc v3.5 è il successore della riuscita versione 2.0, e incrementa l'ampia gamma di caratteristiche che hanno reso tale programma il migliore foglio elettronico per Amiga nell'anno 1993 (come indicato dai lettori della rivista AmigaPLUS). TurboCalc 3.5 offre molte nuove caratteristiche, come il concetto di oggetto, che permette di inserire grafici, immagini e altri elementi nel foglio, o la richiestissima anteprima di stampa, il blocco delle intestazioni (...)". Con questa premessa Michael Friedrich (l'autore del programma) ci introduce a questa nuova release di TurboCalc, il famoso foglio elettronico per Amiga. Visto il tono molto rassicurante ed

entusiasta di Friedrich vogliamo dunque verificare ed analizzare questo programma che, appunto, sulla carta promette faville. Ricordiamoci, prima di partire, una cosa molto importante: il programma è interamente in italiano (eseguibile e manuale) ed è distribuito e supportato da un'azienda italiana (la C. A. T. M. U. di Torino).
Questo è un particolare sicuramente non trascurabile!

Alcune finestre di gestione di TurboCalc.

Confezione, installazione e manuale

Il programma giunge all'utente in una elegante e leggera scatola di cartoncino con un gradevole disegno di presentazione. Le note sul retro introducono le nuove funzioni e mostrano una schermata decisamente esplicativa.
All'interno della scatola troviamo un manuale (piccoletto, circa 65 pagg.) in italiano, una cartolina di registrazione e i due dischetti di installazione. Prima di passare all'analisi del manuale procediamo con le operazioni di installazione. Questa avviene tramite il comodo installer e non occupa più di cinque minuti del nostro "prezioso" tempo. Una volta installato ci troviamo davanti (nel path da noi specificato) un cassetto di nome TurboCalc dove troviamo l'eseguibile, alcuni cassetti contenenti SHEET di esempio, la directory delle TCLibs (le librerie del programma), il cassetto Arexx e quello dei file di Help. Il programma completo e installato occupa all'incirca 1.2 Mbyte per cui non è adatto all'utilizzo su dischetto (a meno che non abbiate un drive ad alta densità e tanta, tanta pazienza).
Le richieste hardware di TurboCalc (d'ora in poi TC) non sono comunque eccessive: basta un qualsiasi Amiga con kickstart recente (anche se abbiamo visto la sigla 1.2/1.3 ci pare che il minimo "umano" sia il 2.1, meglio se 3.x), 1 Mbyte di RAM (meglio se FAST), un disco fisso (non richiesto ma consigliabile) ed una stampante qualsiasi.
La configurazione da noi usata è risultata ottimale e ci ha permesso di sfruttare appieno e con soddisfazione molte funzioni grafiche e non di TC. Il nostro Amiga 2000 era così composto: scheda acceleratrice Over the Top 68040-30 Mhz, 15 Mbyte RAM, scheda grafica Picasso-II (pienamente supportata), 2 Hard Disk SCSI (il primo da 50 e l'altro da 520 Mbyte), CD-ROM e stampante Epson LX800 a 9 aghi. Il manuale di TC è (come abbiamo già detto) interamente in italiano. La traduzione e l'impaginazione sono state curate da una nostra vecchia conoscenza (è stato collaboratore della redazione di EAR): Mario Dell'Oca. Il testo è strutturato abbastanza bene; non vi sono errori di italiano (tranne qualche forzatura dovuta alla traduzione dal tedesco) né di battitura (almeno grossolani). L'impaginazione è, invece, un po' caotica e spesso "va insieme la vista" a causa di una spaziatura un po' stretta e di qualche *gap* di troppo tra una parola e l'altra.
Avremmo preferito un carattere un po' più grande e meno allungato che avrebbe facilitato anche chi non vede bene da vicino (gli amighisti non sono sempre ragazzini, fortunatamente).
Per il resto la strutturazione degli argomenti è buona e non crea grossi problemi di comprensione. Abbiamo scovato un errore nell'indice dove si parla di un'appendice dalla pagina 61 alla 68. In realtà questo paragrafo si trova tutto a pag. 61, e l'elenco dei messaggi di errore non esiste proprio! Forse le successive due pagine bianche sono il segno che qualcosa è andato perduto in fase di stampa del manuale...

Caratteristiche salienti

TC versione 3.5 è il successore del programma TurboCalc v2.0.
Quest'applicazione ha definito un nuovo standard per i programmi di foglio elettronico su Amiga. L'unico suo concorrente è Final Calc (che non abbiamo ancora potuto provare), anche perché il mitico ProCalc è defunto dopo la dipartita (o meglio, il tradimento) della Gold Disk. TC usa un'interfaccia molto particolare ed innovativa in quanto offre numerose funzioni tipiche dei programmi ad oggetti (la "moda" informatica del momento).
Possiamo trascinare gli oggetti per compiere operazioni di copia o spostamento di dati, possiamo selezionare blocchi interi tramite mouse in maniera molto semplice e (questa ci è piaciuta molto) abbiamo la possibilità di inserire testi, grafici, figure o immagini IFF all'interno del nostro foglio (o meglio SHEET). I grafici (che possono essere di molti tipi) possono essere inseriti vicino ai rispettivi dati e/o calcoli. I testi (anche molto lunghi) possono essere posti in una singola cella (tramite linee multiple). L'anteprima di stampa ci permette di avere un "colpo d'occhio" su ciò che stiamo per stampare, evitando inutili sprechi di tempo (a meno che non abbiate una laser da 20 pagg. al minuto!) e di carta (che costa molto). Ogni operazione all'interno di TC può essere annullata/ripristinata tramite un UNDO multiplo (configurabile). Ma la caratteristica che ha sempre caratterizzato TC è l'efficiente multitasking interno che permette di avere requester aperti (anche tutti) che lavorano in modo asincrono ma che comunicano fra loro. L'unico programma che possiede una struttura simile è Real 3D! Per chi avesse già

avuto l'occasione di usare la precedente versione (la 2.0) troverà sostanziali miglioramenti. Quelli più significativi sono: gli oggetti (grafici, testi, figure, immagini...) possono essere direttamente inseriti nel foglio, collegati ad un macro e stampati in modo grafico; le celle possono contenere più linee di testo; aggiunta la funzione di trascinamento interattivo tramite mouse; UNDO/REDO a più livelli; modulo interno per la creazione dei grafici esteso e potenziato; aggiunta l'anteprima di stampa (usabile con Kickstart 2.0 o più); i cambi pagina sono visibili nello SHEET; modificata la maschera di immissione e resa più semplice; estesa la linea di stato con breve aiuto sensibile al contesto; estesa la capacità di gestione dei dati (più colonne e più righe); aggiunto il supporto della clipboard per l'interscambio con programmi esterni (testi e/o immagini); i fogli di calcolo possono essere salvati come IFF; aggiunto il salvataggio automatico (configurabile); esteso l'import/-export; supporto delle nuove funzioni offerte dal 3.0 (datatype, locale, amigaguide e gestione memoria). Queste sono alcune delle migliorie introdotte in questa versione. Le altre hanno toccato particolari dell'interfaccia e aggiunto alcune caratteristiche che consentono un utilizzo più fluido dell'intero programma. Ora vediamo come si comporta TC a livello operativo.

Interfaccia utente

TC utilizza un'interfaccia che segue interamente lo style-guide formulato da Commodore. Come appunto detto precedentemente, tutti i requester funzionano in maniera asincrona (pure quelli di sistema come il font requester) ed è quindi possibile aprirne molti contemporaneamente. Lo scroll del foglio è veloce (soprattutto grazie alla presenza, nel nostro caso, della Picasso) anche se conviene (soprattutto su macchine poco potenti) aprire uno schermo con otto colori al massimo. TC può essere aperto sia su workbench, sia su schermo custom (definibile tramite screen requester standard).
Anche i colori, i font e la tipologia di refresh sono configurabili (per quest'ultimo è consigliabile attivare lo SmartRefresh soprattutto su macchine ECS). Un'altra caratteristica interessante è la possibilità di caricare più SHEET contemporaneamente (con finestra propria) e di editarli in maniera interattiva con il mouse. Infatti tutte le funzioni basilari di editing sono accessibili via mouse o attraverso hot-key.
Ogni cella può essere spostata, copiata, ingrandita o cancellata tramite mouse, come anche il riempimento di range di celle.
Il puntatore del mouse cambia in presenza di speciali funzioni (come l'ingrandimento di colonne o righe, o durante la funzione di trascinamento di celle) anche se spesso risulta un po' troppo piccolo (soprattutto con schermi a risoluzione elevata). Ogni SHEET possiede la propria TOOLBAR (che può essere, comunque attivata/disattivata tramite preference) e interagisce con gli altri fogli. L'unico caso dove la funzione di trascinamento via mouse non funziona è tra foglio e foglio.
Non è possibile, infatti, spostare o copiare celle da un foglio all'altro, o meglio, è possibile farlo solo tramite i soliti copia/incolla.
Ogni cella all'interno dello SHEET puo avere look diversi (font, colori, stile, bordi e retinatura). Ad ogni cella è infatti possibile applicare tutte le funzioni classiche dei word-processor; posizione e indentatura del testo, stili e allineamento (che può essere sia orizzontale sia verticale). La possibilità di inserire testi a più linee è una caratteristica molto interessante che, fino ad ora, avevamo visto solo sui pomposi e giganteschi fogli elettronici per PC (vedi Excel o Lotus).
Comodo anche l'help sensibile al contesto che permette di avere una veloce delucidazione delle principali funzioni del programma. In conclusione TC offre un'interfaccia utente molto evoluta che permette un uso decisamente fluido ed una veloce accessibilità a tutte le funzioni del programma.

Due sheets, un grafico aperti contemporanemante e in modo asincrono

Gestioni dati e funzioni

TC permette di importare/esportare diversi formati "stranieri" tra cui XLS (Excel), WKS (Lotus), SYLK (generico da Excel o Lotus), CSV (ASCII con o senza formattazione e TAB) oltre che a diversi formati provenienti da programmi Amiga. Questa funzione permette di integrare TC con i più potenti programmi per PC che, purtroppo, sono uno standard de facto e che, spesso, dettano legge nell'ambiente professionale.
È importante sottolineare che sia SHEET interi sia parti di essi possono essere salvati in tutti i formati sopraccitati. TC gestisce vari tipi di dati (numeri, date, tempi, valute) e con diversi formati (numero di decimali, percentuali e tipologie diverse sia per date sia tempi). Questa caratteristica permette di soddisfare anche l'utente più esigente in fatto di visualizzazione. È inoltre possibile definire i nomi da assegnare alle celle (singolarmente o per gruppi). I nomi possono essere usati sia per le celle sia per le funzioni definite dall'utente e possono essere utili per la costruzione di complesse macro. Le celle di uno SHEET possono essere gestite anche da SHEET diversi (precedentemente caricati in memo-

ria) tramite macro specifiche presenti nel cassetto Arexx. Le limitazioni del foglio non dovrebbero creare impiccio a nessun utente (anche il più pazzoide) in quanto TC gestisce un massimo di 18278 colonne unite ad un massimo di 10 milioni di righe (!!).
La gestione del database è semplice e abbastanza potente.
Tramite la definizione di criteri di ricerca si possono estrarre, cercare, cancellare i dati all'interno del database (con la possibilità di usare i caratteri jolly). Non esiste, purtroppo, la possibilità di definire metodi alternativi di visualizzazione dei record (come avviene nella maggior parte dei fogli elettronici della concorrenza). Le funzioni di TurboCalc sono molte e complete. TC offre una serie di operatori matematici e logici che coprono la maggior parte delle esigenze di calcolo richieste ad un foglio elettronico.
Queste funzioni sono state tradotte in italiano in modo da facilitarne l'apprendimento o la successiva comprensione da parte di utenti diversi. Sono disponibili funzioni matematiche, logiche e finanziarie (con un'aggiunta di alcune funzioni di carattere generale). Parte di esse permettono di definire la tipologia del dato inserito nella singola cella, altre gestiscono interi database, altre interi SHEET.
Tutte queste funzioni possono essere inserite nella macro (ovviamente) e in alcuni casi ne estendono le potenzialità.
In ogni cella è possibile inserire sia le funzioni, sia intere macro (in modo da automatizzare le operazioni più usate). Le sequenze di istruzioni possono essere create in tre modi diversi: tramite registrazione delle azioni protratte dall'utente, tramite stesura di una sequenza di comandi all'interno di una colonna dello SHEET, oppure tramite script Arexx.
Quest'ultima possibilità è molto interessante in quanto permette un controllo completo del programma anche dall'esterno.
In totale TC offre più di cento comandi interni senza significative omissioni. Al momento di concludere questa recensione la CATMU ci ha informato che un piccolo baco nella registrazione delle MACRO è stato trovato e "fixato".
Il fix è disponibile a tutti gli utenti regolarmente registrati.

Prodotto da:
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft fur Software mbh
Veronikastrasse 33, 45131
Essen, Germania

Disponibile presso:
C. A. T. M. U. Snc
Casella Postale 631
10023 Chieri (TO)
Tel. (011)94.15.237
Fax. (011)94.15.237

Prezzo: 149.000

Configurazione richiesta:
qualsiasi Amiga, 1 Mb RAM,
stampante, hard disk (consigliato)

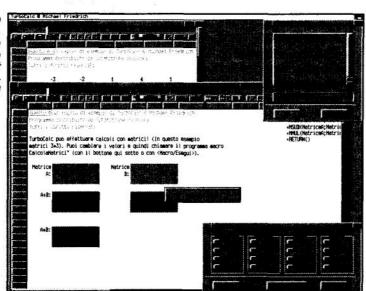
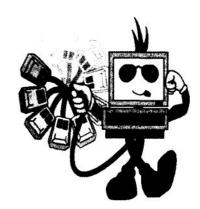
A favore:
veloce, facile da usare, potente e stabile.
Notevole il supporto delle MACRO e dell'arexx.
Programma, interfaccia, comandi, manuale ed help in linea in italiano.

Contro:
qualche piccola imprecisione nel manuale, problemi con l'anteprima di stampa.

N. B. :
A tutti i lettori di EAR la CATMU offre Turbocalc v3.5 con uno sconto di L. 10.000 sul prezzo di listino. Per informazioni contattare direttamente CATMU.

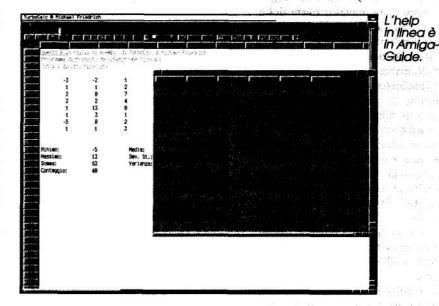
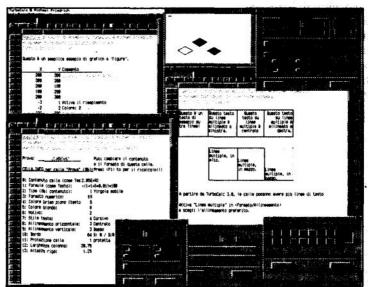
Gestione grafici e stampa

La creazione di uno o più grafici è molto semplice. Basta selezionare un'area dello SHEET e scegliere la tipologia di grafico (tramite menu o icona sulla TOOLBAR). I grafici possono essere di diverso tipo tra cui: barre (orizzontali e verticali), torte, linee e punti.
Alcuni di questi possono essere anche tridimensionali. Per ogni grafico è possibile specificare intestazioni, legende, font, colori e retini (utili nel caso di schermi a pochi colori). Abbiamo riscontrato alcuni problemi con schermi in chunky pixel: la visualizzazione dei grafici risulta distorta e imprecisa. Una caratteristica decisamente utile è la possibilità di inserire il grafico all'interno dello SHEET (proprio come un semplice oggetto).
Il grafico si può spostare e scalare tramite mouse come nei programmi di DTP. L'unica pecca riguarda l'output dei grafici su stampante che avviene in maniera distorta nel caso di grafici inseriti nello SHEET (questa anomalia la si può vedere anche nell'anteprima di stampa). Questo baco è stato già notato dalla CATMU che è disponibile agli utenti per trovare soluzioni personalizzate, in quanto il difetto dipende molto dalla macchina su cui TC gira.
Per stampare correttamente i grafici si è obbligati a stamparli separatamente. In questo caso la qualità è scarsa (TC lo tratta come una normale immagine, quindi non vettorializza né ottimizza).
È importante la scelta dei font inseriti nel foglio, in quanto l'output dei font di tipo bitmap è di scarsa qualità mentre quello degli outline è perfetto. TC carica i font vettoriali in memoria e li adatta ai DPI della stampante selezionata. Purtroppo, come abbiamo appena visto, non fa la stessa cosa con gli elementi grafici. Questo per quanto riguarda la stampa grafica. In modo testo TC si comporta perfettamente (anche se tutto

Una macro in azione... il bottone al centro dello sheet è funzionante!

ciò che è grafico non viene, chiaramente, stampato) stampando in modo veloce e preciso.

Conclusioni

TC è un ottimo programma e si avvicina in maniera molto "pericolosa" alla potenza offerta dagli avversari INTEL, anche se la strada è ancora lunga e tortuosa. I difetti principali riscontrati sono quasi tutti attorno alla parte riguardante l'output su stampante. Questa operazione andrebbe rivista e migliorata sotto molti punti di vista. Per il resto TC offre una GUI potente e veloce, grazie soprattutto all'architettura asincrona. Gli altri pregi sono la complessiva solidità (non si è mai "incartato"), la facilità d'uso e le notevoli capacità di espansione grazie alle macro e all'arexx. TC ci è parso, dunque, un foglio elettronico ben congegnato, dal basso costo e adatto a tutte le esigenze del settore. Il confronto con il grande e pomposo Excel non è giustificabile, in quanto quest'ultimo è grosso dieci volte tanto e costa molto di più. Ottimo anche il lavoro fatto dalla C. A. T. M. U. (tranne qualche pecca nel manuale) che fa ben sperare per il futuro di questo programma (e di tutti quelli che verranno localizzati e supportati nello stesso modo). Il prezzo ci sembra decisamente buono grazie anche al rapporto diretto con la qualità del prodotto. Ora possiamo dire che Amiga non è solo un computer per "fare" grafica, ma è un computer che fa bene tutto! Anche gli spreadsheet...

L'help in linea è in AmigaGuide.

Un bel colpo d'occhio per una risoluzione elevata: 1024 x 768.

Do-it-yourself textures

Texture "fai-da-te"? Semplice: con Real 3D possiamo personalizzare gli algoritmi di resa delle superfici, grazie a poche linee di programma.

Real 3D e le texture

di Alessandro Tasora

Fra i compiti principali di un buon grafico 3D c'è senza dubbio il tentativo di nascondere la natura "sintetica" delle immagini generate al computer. È noto che anche gli oggetti ben modellati, i dettagli più precisi e le scene meglio illuminate possono perdere gran parte del loro fascino quando le superfici, per via dell'eccessiva levigatezza e perfezione, mostrano inequivocabilmente la loro origine digitale.

Per conferire un aspetto più realistico e concreto agli oggetti – o anche solamente per ottenere superfici meno monotone – è necessario intervenire sulla definizione dei materiali, associandovi brush e texture.

Nel primo caso si tratta di proiettare immagini digitalizzate sugli oggetti (ad esempio un brush con le venature della radica per conferire un aspetto "legnoso" ad una pipa), mentre nel secondo caso si dispone di formule matematiche, dette più propriamente "texture procedurali", che descrivono la variazione del colore (o di altre caratteristiche) di un materiale nello spazio.

Un vantaggio evidente di questa seconda soluzione, oltre alla mancanza dell'aliasing e delle distorsioni tipiche del brush mapping, consiste nella possibilità di modificare a proprio piacimento i numerosi coefficienti delle formule che definiscono le texture, per ottenere un numero illimitato di effetti.

Tuttavia è necessario disporre di un discreto numero di texture prodotte da terze parti: per il software Imagine della Impulse sono disponibili le eccellenti collezioni "Essence" I & II, della Apex inc. Queste procedure permet-

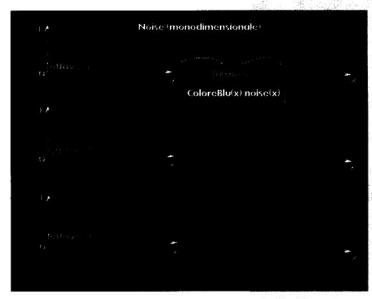
tono di simulare superfici dal notevole realismo (ruggine, screpolature, intonaco scrostato, pelle di serpenti, cuoio, fuoco...) senza dimenticare i materiali più tradizionali come legno, marmo, scacchiere, mattoni.
Gli utenti di Real 3D hanno sempre accusato la mancanza di texture procedurali di tale levatura, ma da poco è disponibile un software (REALIZE!) che permette di usare tutte le texture delle librerie "Essence", più quelle native di Imagine, con il software della Realsoft.
"Realize!" si collega al programma grazie all'architettura object-oriented (per gli esperti della OOP precisiamo che costituisce un'estensione del Real in quanto "classe esterna") e gestisce le Essence con la stessa velocità e risultati che si otterrebbero mediante Imagine.
In più si dispone di preview in real-time ed interfaccia per l'editing dei parametri. (Realize è distribuito da Realsoft International ed esiste soltanto in versione Amiga)

Effetto della texture "FireColor". In pratica il valore R del colore viene modulato linearmente da NOISE, eccetto per una stretta banda intermedia (l'"orlatura" delle macchie).

Vogliamo di più!

Dopo questa notizia, che sicuramente farà piacere a tutti gli utenti di Real 3D, facciamo un ulteriore passo avanti.
Non sazi della potenza sprigionata dalle texture "Essence", o più semplicemente a corto di denaro per gli acquisti di software, decidiamo di... programmare da soli le nostre texture!
Certamente non è compito da poco, tantopiù se si considerano le sofisticate conoscenze matematiche che si celano dietro a texture sofisticate quali sono le "Essence", ma in certi casi è l'unica strada per ottenere risultati molto personali e singolari.
Per realizzare le nostre texture non è necessario scrivere programmi in linguaggio C o C++, dato che Real 3D dispone del linguaggio di programmazione interno RPL.
Sebbene la sintassi dell'RPL sia un po' ostica (si tratta di un superset del linguaggio FORTH, generalmente usato per robotica e astrofisica), riteniamo che renda molto agevole il controllo dei parametri "basilari" delle superfici, quali il colore, la trasparenza, la riflessione, ecc.
D'altra parte vedremo che questa strada, ottima per scopi didattici, presenterà alcuni limiti nel momento in cui vorremo costruire interfacce per le nostre texture o semplicemente accedere a parametri più sofisticati.
I programmatori più esigenti potrebbero anche scrivere texture procedurali sottoforma di "classi" in C++, ma la documentazione per gli sviluppatori riporta una marea di strutture dati che spaventano anche i programmatori più navigati, sebbene questo consenta il totale controllo di tutti i parametri di rendering dei materiali. (Sempre sbirciando nella documentazione per le classi C++, scopriamo che si possono controllare alcune funzioni che nell'attuale versione di Real 3D non sono ancora inserite nella "material window": che siano i prodromi della release 4.0?).
Bene, torniamo al nostro semplice RPL.

Come si fa?

I materiali di Real 3D possiedono svariati "handlers".
Aprite la finestra "material window": osserverete una sequenza di gadget ciclici, che esprimono le operazioni svolte, nell'ordine, da "mapping handler", "scope handler", "color handler", ecc.
Ognuno di questi selettori può avere diverse opzioni.
A prescindere dall'ovvia considerazione che un singolo handler non svolge alcuna operazione se regolato come "default", vediamo cosa succede se impieghiamo l'opzione "Formula". In tal caso è possibile scrivere nel requester a fianco una semplice formula in sintassi LISP, che modifichi le variabili controllate dal relativo handler. Ad esempio possiamo mettere la formula "R=255, G=0, B=0" nel "color handler" per ottenere banalmente una colorazione rossa (mentre non avrebbe avuto alcun risultato se inserito nel "bump handler" o altri che non gestiscano le variabili R, G, B).
Otteniamo un primo, importante, principio di funzionamento: ogni handler può modificare solamente le proprie variabili,

In quest'immagine vediamo il funzionamento della funzione NOISE. Qui per semplicità immaginiamo che sia monodimensionale, ovvero funzione solamente di x e non di x, y, z.

```
( esempi di words RPL da caricare in Real 3D
( per la definizione di textures procedurali

: MaculaScope

   relx F@ rely F@ relz F@
   0.2 VMUL            ( relative position
   0 1                 ( clipping
   1                   ( variation speed
   3                   ( octaves
   NOISE
   DROP DROP

   a F@ F< IF
        0 s F!
   ELSE
        100 s F!
   ENDIF
;

: MaculaColor

   relx F@ rely F@ relz F@
   0.2 VMUL            ( relative position
   0 1                 ( clipping
   1                   ( variation speed
   3                   ( octaves
   NOISE
   DROP DROP

   a F@ F< IF
         70 R !  70 G !  64 B !
   ELSE
        255 R ! 255 G ! 255 B !
   ENDIF
;

: FireColor

   relx F@ rely F@ relz F@
   0.2 VMUL            ( relative position
   0 1                 ( clipping
   1                   ( variation speed
   4                   ( octaves
   NOISE
   DROP DROP

   DUP 255 F* F>I G !

   DUP 0.44 F> SWAP 0.48 F< AND IF
     210 G !
   ENDIF

   0 B !

   250 R !
;
```

e non può modificare le variabili degli altri.
Ecco perciò la lista delle variabili gestibili da ogni handler:

Mapping: relx, rely, relz, x, y, z.
Scope: s (intensità materiale), sp (specularità), sb (specular brightness), br (riflessione), tr (trasparenza), tu (turbidità), ts (saturazione), ro (rugosità), ri (indice di rifrazione).
Bump: bh (fattore di scala del rilievo), bx, by (deviazioni del vettore perpendicolare)
Color: R, G, B (componenti del colore, da 0 a 255).
Index: i (numero del fotogramma del brush corrente, in caso di texture animate)

Inoltre sono disponibili in qualsiasi istante altre variabili come T (il tempo globale dell'animazione, da 0 ad 1), Frm (fotogramma corrente), a & b (i due parametri inseribili dall'utente), t, ecc. Si consulti il file di help.
Bene: queste informazioni sono già sufficienti a definire una piccola texture procedurale tramite il "color handler" di tipo "Formula".
Inserite "R=0, G=(T*255), B=0" come formula, premete APPLY, create un oggetto, associategli il nostro materiale con proiezione "default". Ora, renderizzando un'animazione, osserverete che il colore dell'oggetto cambierà gradualmente da nero a verde col passare del tempo (variabile T).
Tuttavia non è sempre possibile lavorare con handler di tipo "Formula", sia perché le texture più complesse richiedono algoritmi troppo lunghi per essere scritti come formule, sia perché il motore di rendering esegue il parsing della formula ad ogni valutazione del materiale (cioè almeno una volta per ogni pixel).
Per aumentare la velocità ci serve il linguaggio RPL, che fra l'altro ci consente sperimentazioni più sofisticate.
Infatti ogni selettore di handler si può commutare come "RPL", ed in tal caso alla sua destra dobbiamo scrivere il nome della "word" RPL che gestisce le variabili del caso.

Primo tentativo...

Apriamo un editor di linea qualsiasi (ED, CED, Memacs, Turbotext) e scriviamo la definizione della word "Gradient_Color":

```
: Gradient_Color
   relx F@ 255 F* F"maggio-
re"I R !
;
```

poi salviamola con il nome di "My_texture.rpl" in una directory.
Definiamo un nuovo materiale, per il quale attiviamo l'handler "color" in modalità "RPL". Nel requester alla destra scriviamo "Gradient_Color", ovvero il nome della procedura (senza virgolette, ed attenzione alle maiuscole!).
Ma la procedura dev'essere caricata: pertanto dalla "material window" dobbiamo usare il menu a tendina "Procedure.. " ed indicare il file "My_texture.rpl" nel file requester che appare.
In questo modo Real 3D compila la nostra definizione ogni volta che viene inizializzato il rendering (una volta al fotogramma) ed esegue "Gradient-_Color" ogni volta che calcola il colore del nostro materiale.
Associamo il nostro materiale ad un oggetto con la modalità "parallel mapping", ed eseguiamo il rendering. Il materiale presenterà un gradiente colorato, con direzione parallela all'asse principale del rettangolo di proiezione.
Infatti, osservando le istruzioni della texture, si vede che:

1) "relx F@" ricava il valore float della coordinata x relativa al sistema di assi solidale alla texture. In parole povere, nel caso di proiezione "parallel", relx varia da 0 ad 1 lungo il lato orizzontale del rettangolo, mentre rely varia da 0 ad 1 in altezza, e relz varia da 0 ad 1 perpendicolarmente. (Nel caso di proiezioni "spherical" o "cylinder", relx rely e relz sono coordinate polari).

2) "255 F* F"maggiore"I" moltiplica la coordinata per 255, in modo che vari da 0 a 255 e non da 0 ad 1, ed infine la trasforma da float ad intera.

3) " R ! " memorizza il risultato intero nella variabile di colore R (rosso).

Attenzione, la regola che abbiamo esposto per le formule, che ricorda di non modificare il valore di variabili non pertinenti all'handler attivato, vale anche per i programmi RPL!
Perciò, se desiderassimo scrivere una texture che interviene sulla variabile riflessione "br", dovremmo poi associare tale word all'handler di tipo "scope", opportunamente regolato su "RPL".
Si rammenti inoltre che, per quanto concerne la lettura, quasi tutte le variabili sono disponibili da ogni handler. Le variabili che userete più spesso sono sicuramente relx rely e relz, mentre vi sconsigliamo di impiegare x, y, z perché cambiano con la dimensione della eventuale bitmap associata.
Potete anche attivare più di un handler, ed in tal caso gli handler vengono eseguiti in ordine, partendo da "mapping" e terminando con "index".

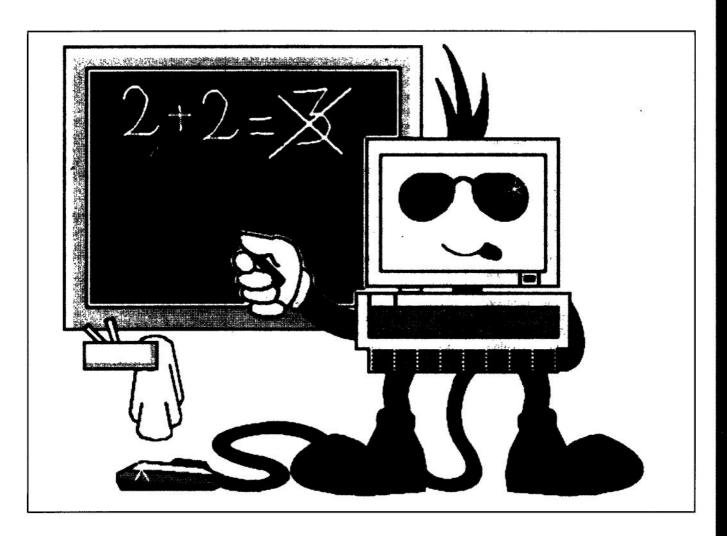
Sempre più difficile!

Per elaborare texture più complesse, possiamo utilizzare la funzione di turbolenza frattale che viene fornita con il kernel RPL dalla versione 3.3.
Utilizzeremo NOISE, la cui sintassi accetta, nell'ordine, i tre valori float che indicano la posizione nello spazio, due estremi per il "clipping" (di default 0 ed 1 non eseguono clipping sui risultati), un esponente (ponete 1 per un trasferimento lineare), infine il numero di ottave del rumore frattale (il cui significato è visibile nell'illustrazione di queste pagine).
L'operatore NOISE restituisce un valore vettoriale modulato nello spazio tridimensionale, perciò corrispondente a tre valori float frattali. Nel listato di queste pagine, osserverete che abbiamo posto due istruzioni DROP in seguito a NOISE, perché ci serve solo uno dei tre float risultanti.
Prendiamo ora come riferimento la procedura **"MaculaColor"**; potrete assegnare questa word RPL all'handler "color" del vostro materiale per ottenere un aspetto bicolore a chiazze.
Tanto più grande sarà il rettangolo definito come "parallel mapping", tanto più ampie saranno le macchie (notate che "0.2 VMUL" alla seconda riga serve per amplificare le coordinate ed evitare di avere macchie troppo piccole con i parametri di default).
Attenzione! Questa procedura impiega la variabile-utente "a", che serve ad esprimere la percentuale di superficie ricoperta dalle macchie, essendo a=0 il caso di macchie inesistenti e a=1 il caso di superficie ricoperta da macchie al 100%. Pertanto, per cominciare, conviene inserire 0.5 nel requester "a", alla destra del selettore del "color handler", per ottenere un 50% di superficie macchiata. Questa è la conseguenza dell'istruzione "... a F@ F"minore" IF ... ", che confronta il valore float risultante da NOISE con il contenuto di "a"; in conseguenza di questo confronto viene deciso se attribuire un colore o un altro.
Non è necessario che scriviate tutto il listato, dal momento che sul floppy (o CD) accluso ad Enigma è presente un file RPL contenente questa ed altre procedure. Semplicemente scompattatelo e caricatelo col menu "Procedure.." della "material window".
Osservate che il numero di ottave è prefissato, ma potete editare la procedura aumentando questo valore fino a quattro o cinque per ottenere chiazze molto "sfrangiate". Inoltre potete divertirvi a modificare il valore dei due colori RGB di questa procedura sempre intervenendo sul file vero e proprio, oppure facendo in modo che anche i sei valori RGB siano parametrizzabili. (In quest'ultimo caso non sarebbero sufficienti i soli due requester "a" e "b" a disposizione, pertanto dovremmo creare una procedura che accetti parametri nella sua sintassi: sarebbe quindi possibile scrivere "R1 G1 B1 R2 G2 B2 MaculaColor" nel requester del color-handler, invece del semplice "MaculaColor".)
La procedura **"MaculaScope"** funziona esattamente come la precedente ma, invece di modificare il colore, disattiva il materiale nelle macchie agendo sulla variabile "s", che esprime l'intensità di applicazione. Pertanto dovrete digitare il nome "MaculaScope" nel requester dello scope-handler, senza dimenticare di settarlo come "RPL" ed inserendo un valore compreso fra 0 ed 1 in "a".
Provate a creare anche un normalissimo materiale riflettente ed applicate sia questo sia quello con scope-handler RPL allo stesso oggetto: osserverete che la superficie sarà riflettente "a macchie"! Questo varrà anche per tutte le altre caratteristiche materiali, pertanto gli spunti creativi sono innumerevoli.
La procedura **"FireColor"** va applicata al color-handler, e serve a modulare una componente colore usando direttamente il segnale di turbolenza (a meno di una minima fascia di disturbo "spike", che genera un'"orlatura" gialla attorno agli aloni, come in figura). L'effetto è quello di ottenere macchie sfrangiate e sfumate, tanto più frastagliate ai bordi tanto più elevato è il numero di ottave.
Questa versione non è parametrizzabile (a meno che interveniate manualmente editando i valori sul file), ma può far capire il valore della funzione NOISE per simulare nubi, fiamme, fuoco e parecchi altri effetti.

Sviluppi

Gli esempi di queste pagine sono piuttosto semplici, tuttavia con poca fatica abbiamo sperimentato la potenza di NOISE per scrivere procedure che simulano il marmo, pianeti, gas, venature, screpolature, caustiche di riflessione e lampi (particolarmente spettacolari quando abbiamo aggiunto anche l'effetto "Glow"!).
Sul disco troverete le texture degli esempi più altre particolarmente utili per scopi didattici: un file di *readme(vp)* vi spiegherà come usarle.

L'appuntamento didattico

Iniziamo in questa puntata a parlare della grafica e delle librerie che se ne occupano.

Impariamo a programmare l'Amiga (XVI)

di ***Giuseppe Ligorio***

La grafica sull'Amiga (come su ogni personal computer) è raster; vale a dire che lo schermo è composto di una matrice di punti (fosfori), dei quali ognuno può essere più o meno illuminato e può avere diverso colore; questo è reso possibile dal fatto che lo schermo del computer è composto appunto di una matrice ed ogni punto è contraddistinto con tre fosfori di colore rosso, verde e blu; un raggio elettronico colpisce i fosfori con maggiore o minore intensità ed i fosfori si illuminano di più o di meno rispettivamente per un certo intervallo di tempo; il raggio percorre lo schermo dal punto in alto a sinistra a quello in basso seguendo le righe orizzontali, ed alla fine dello schermo questo ritorna al primo pixel (vertical blank) per ricominciare il ciclo di rinfresco dei fosfori; nel caso di monitor a colori i raggi sono tre, nettamente divisi da una mascherina a tre fori; ognuno di questi raggi colpirà un fosforo di colore rosso/verde/blu, con diversa intensità; a questo punto la miscela delle tre componenti fondamentali fornirà il giusto colore del punto.

Nella memoria dell'elaboratore l'immagine che verrà disegnata sullo schermo, può venire rappresentata con l'indicazione della tripla di componenti (R, G, B) per ogni punto, in tal caso la modalità viene definita come True Color (non è il caso di Amiga, salvo non si utilizzano schede a parte come la Picasso o altre); normalmente invece lo schermo viene rappresentato con un numero per ogni punto: questo numero indirizzerà le componenti colore da utilizzare per il punto in una tabella particolare utilizzata dal chip grafico (questa tabella viene chiamata LUT Look Up Table): questa modalità si chiama Pseudo Color ed è quella utilizzata normalmente sul chip set Amiga (salvo l'Ham8 per cui occorrono considerazioni a parte).
Lo schermo memorizzato viene suddiviso in bitplane, vale a dire una matrice di bit di cui ogni bit corrisponde un punto sullo schermo; questa matrice viene memorizzata dall'alto verso il basso, da sinistra verso destra secondo byte contigui, in cui ogni byte contiene gli 8 bit conseguenti su una linea di punti; per memorizzare uno schermo completo occorrono uno o più bitplane, a seconda della grandezza della LUT e di conseguenza a seconda del numero di colori utilizzati: da questo potete capire che il numero di colori utilizzati in uno schermo deve essere una potenza di due: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, in conseguenza del numero di bitplane utilizzati: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8; il numero massimo di bitplane utilizzabili è 8 per un totale di 256 colori; è sconsigliabile spingersi oltre, in quanto converrebbe utilizzare uno schermo true-color, anche se questo implica un consumo nettamente superiore di risorse (ben 24 bitplane); il perché dei 24 bitplane nello schermo true-color è presto spiegato e dipende dalla discretizzazione delle tre componenti colore; infatti nel circuito del monitor queste sono espresse come un voltaggio continuo tra 0V (fosforo non illuminato) a 1V (fosforo pienamente illuminato); dato che non è possibile per il computer maneggiare grandezze continue occorre discretizzarle, vale a dire renderle finite con un certo errore che si verifica nell'approssimazione: il numero di livelli utilizzati attualmente per componente, che si ritiene inutile superare, è 256 (8 bit), quindi 8 bit x 3 componenti = 24 bitplane.
Altri hardware (non Amiga, tranne il CD32 con un chip dedicato Akiko che effettua in tempo reale la conversione tra l'uno e l'altro) supportano la modalità chunky; questa consiste nel memorizzare nei bit consecutivi di un byte non i bit dei pixel adiacenti, ma tutti i bit che identificano un colore per un dato pixel; in questa maniera un byte contiene interamente la codifica di un pixel rendendo a volte più facile la gestione delle zone grafiche.

Struttura RasInfo

Spiegazione struttura RasInfo e suoi campi

```
struct RasInfo
{
. struct  RasInfo *Next;
. struct  BitMap *BitMap;
. WORD  RxOffset, RyOffset;
};
```

Next
Puntatore alla RasInfo per il secondo playfield nel caso di modalità dualplayfield

BitMap
Struttura BitMap indicante dati e indirizzo delle bitmap dell'immagine visualizzata nell ViewPort

RxOffset, RyOffset
Posizione del primo pixel della bitmap da visualizzare nell'angolo superiore sinistro della ViewPort

View, ViewPort e BitMap

Quello che verrà visualizzato sullo schermo è identificato da una View; questa struttura descrive da quanti e quali regioni rettangolari lo schermo sarà composto; ognuna di queste regioni rettangolari (più propriamente dette ViewPort) specifica posizione, grandezza della regione in cui saranno visibili immagini e dati grafici; attenzione da non confondere con le finestre, ci troviamo ad un livello nettamente più alto, una viewport è costituita ad esempio da uno schermo e quando ne tiriamo giù uno mostrando lo schermo nascosto, abbiamo una view con due viewport.
Le viewport possono solo essere affiancate verticalmente e ci deve essere almeno una linea orizzontale di divisione fra due viewport adiacenti e non è possibile sovrapporre due o più viewport; ogni viewport ha una propria modalità video e una propria palette; in più la regione grafica visualizzata dalla viewport può essere più grande, uguale o più piccola della viewport stessa. Le grandezze che quindi identificano una viewport sono ampiezza, altezza; la profondità (o anche il numero di colori) è determinato dalla profondità della bitmap che è legata alla viewport. Come prima accennato è possibile mantenere un'immagine più grande di quella effettivamente visualizzata; in questo caso necessita avere delle informazioni aggiuntive che riguardano la posizione dell'angolo in alto a sinistra della zona visibile nell'immagine e della grandezza effettiva di questa; infatti nella disposizione a bitplane tutti i pixel contigui su una riga si trovano memorizzati in maniera contigua, per cui occorre indicare quanti di questi devono essere saltati prima di arrivare alla prossima riga da visualizzare nella ViewPort; la struttura che si occupa della definizione di questi dati aggiuntivi è la RasInfo; riassumendo, le strutture che necessitano per la costruzione di un display sono le seguenti:

View
Contiene le informazioni su dove posizionare la View nello schermo; contiene un puntatore ad una lista di strutture ViewPort che visualizzerà; contiene anche puntatori ad istruzioni Copper definite dal sistema, che descrivono questa View

Struttura BitMap

```
struct BitMap
{
. UWORD  BytesPerRow;
. UWORD  Rows;
. UBYTE  Flags;
. UBYTE  Depth;
. UWORD  pad;
. PLANEPTR Planes[8];
};
```

BytesPerRow
Indica in quanti byte è memorizzata una riga di un bitplane della bitmap

Rows
Numero di righe della bitmap (altezza)

Depth
Numero di bitplane che compongono la bitmap

Planes[8]
Vettore di 8 puntatori che mantengono gli indirizzi in memoria per 8 bitplane (al massimo)

Struttura View

Riportiamo qui di seguito la struttura View e descriviamo i suoi campi:

```
struct View
{
. struct ViewPort *ViewPort;
. struct cprlist *LOFCprList;
. struct cprlist *SHFCprList;
. WORD  DyOffset, DxOffset;
. UWORD  Modes;
};
```

ViewPort
Puntatore alla prima ViewPort presente nella View

DyOffset, DxOffset
Specificano la posizione fisica della view nello schermo

Modes
UWORD utilizzata per indicare la modalità dello schermo; questa comporta solo la possibilità di specificare le vecchie modalità grafiche (quelle non AGA); per quelle nuove occorre utilizzare la struttura ViewExtra

Struttura ViewExtra

Struttura di definizione per parametri extra sulla View, introdotta dalla 2.0; per allocare e liberare questa struttura occorre utilizzare GfxNew e GfxFree

```
struct ViewExtra
{
. struct ExtendedNode n;
. struct View *View;       /* backwards link */
. struct MonitorSpec *Monitor;  /* monitors for this view */
. UWORD TopLine;
};
```

View
Puntatore alla View a cui è collegata

Monitor
Puntatore a struttura MonitorSpec che descrive in maniera dettagliata quale monitor e modalità utilizzare per la View

ViewPort
Indica l'offset relativo di posizionamento rispetto alla View, la grandezza ed altezza della ViewPort, una variabile che mantiene la modalità attivata per la ViewPort, ed il puntatore alla ColorMap della stessa

RasInfo
Contiene le informazioni della posizione dell'angolo in alto a sinistra della regione realmente visualizzata della bitmap; contiene anche il puntatore alla struttura BitMap

BitMap
Questa struttura descrive grandezza e profondità della bitmap e mantiene i puntatori alle zone di memoria dei bitplane.

Prima di andare avanti occorre effettuare una serie di considerazioni; innanzitutto sarà difficile che voi interveniate sulla View, questa infatti è normalmente gestita dal sistema, con la creazione di schermi (ogni schermo è una ViewPort) ed il loro posizionamento; il programmatore può avere interesse a manipolare la View solo quando vuole ottenere il massimo controllo su quanto visualizzato, in altri termini vuol far vedere solo quello che lui vuole; una simile eventualità (e non è necessario) si profila normalmente nella programmazione di videogiochi in quanto non si vuole che l'utente possa interferire in qualsiasi modo nella visualizzazione a video (spostando uno schermo ad esempio); modificare una ViewPort equivale a modificare ad esempio la struttura di visualizzazione di uno schermo inserendovi due ViewPort; nuovamente qui ci troviamo in un caso di manipolazione che accade normalmente nei giochi; supponiamo di non voler disabilitare lo spostamento degli schermi ma abbiamo occorrenza di dividere il nostro schermo in due, la parte superiore contenente lo schermo effettivo del gioco e la parte inferiore un pannello informativo con diversa risoluzione e/o colori; in questo caso è utile assegnare allo schermo due ViewPort (la soluzione alternativa sarebbe quella di creare due schermi, ma dato che l'utente può influenzare la posizione di ogni singolo schermo si potrebbero ottenere risultati non voluti).
Quindi di solito non avrete interesse a modificare e gestire queste strutture direttamente ma lascierete al sistema tutto il compito; quindi quello che descriveremo qui di seguito, e vale a dire la costruzione e la visualizzazione di una View, difficilmente converrà utilizzarlo.

La creazione di un display

Per creare un display occorre quindi definire le seguenti strutture:

```
struct View
struct ViewPort
struct BitMap
struct RasInfo
struct ColorMap
struct ViewExtra
struct ViewPortExtra
struct MonitorSpec
struct DimensionInfo
```

Le prime cinque le abbiamo già viste, per le restanti occorre spendere alcune parole; ViewExtra e ViewPortExtra sono due estensioni alle strutture View e ViewPort, vale a dire contengono delle informazioni aggiuntive necessarie con l'avvento dei chip ECS e AGA e quindi disponibili dalla v2.0 del sistema; MonitorSpec definisce in dettaglio un monitor da utilizzare, come ben sapete con l'avvento dei chip ECS prima e AGA dopo, è possibile al chip grafico programmare interamente il segnale video, il che vuol dire poter determinare risoluzione, frequenza video e frequenza di linea della modalità visualizzata; non è possibile mantenere a video due ViewPort con modalità di frequenza differenti, per cui anche se possiedono differenti risoluzioni video andranno visualizzate con la stessa modalità monitor

L'evento dell'anno

La vetrina per eccellenza di tutti i gruppi della scena è il Party di Natale che si svolge in Danimarca. Sentiamo come è andata dal nostro inviato "speciale".

The Party '95

di ***Alessandro Franceschi***

Il Party di Natale in Danimarca lascia marcati segni nell'anno successivo. Molti gruppi presentano in questa occasione le loro migliori produzioni, gli sforzi di mesi di lavoro finalizzati a presentare nella più importante vetrina le proprie capacità e potenzialità. Non è un caso che spesso i demo e i personaggi vincenti conquistino le vette delle classifiche in pochi mesi, confortati anche dai sostanziosi premi che gli organizzatori mettono a disposizione. Nonostante le immancabili polemiche che un evento simile tradizionalmente scatena, anche nell'ultima edizione la scena Amiga ha risposto in modo confortante, deludendo le solite Cassandre che predicono morte certa e vicina per questa sotto cultura dai tratti originali e stimolanti.

Il titolo più ambito, quello del miglior demo, è stato vinto dai finlandesi **Carillion & Cyberiad** (CNCD) con **CLOSER**, 4724 Kb di arte informatica riconosciuta e apprezzata dai 1662 punti ricevuti (ogni votante ha avuto la possibilità di indicare tre nominativi per ogni competizione, con punteggio crescente da 1 a 3 a seconda delle preferenze). Closer è il tipico demo da party, studiato e realizzato per ben figurare su uno schermo gigante, accompa-

gnato da sistemi di amplificazione imponenti che contribuiscono a creare il necessario coinvolgimento fra il pubblico.
È una produzione piuttosto originale, con ritmi elevati e abbondante uso di colori che si mescolano e si inseguono senza pause.
I suoi effetti, tutti in full screen, non danno la sconfortante sensazione di deja-vu comune in altri casi e riescono ad amalgamare in modo convincente spettacolarità e difficoltà di programmazione.
I francesi **Oxygene** si sono aggiudicati la piazza d'onore con **VISION** (613 punti), un demo non particolarmente esaltante ed innovativo che ha però il pregio di mantenere un'alta qualità per tutta la sua considerevole durata.
Vision ripropone dignitosamente tutti i più popolari effetti del 1995, accompagnati dalla coinvolgente musica di Clawz, forse il migliore musicista francese in attività.
Terzo classificato (329 punti) è il sorprendente **FAKTORY** dei soliti **Virtual Dreams**, una piccola perla di innovazione e design probabilmente penalizzata dalla sua brevità. È un lavoro dallo stile coraggioso e personale, con grafica che sembra digitalizzata (quasi un peccato mortale per l'etica della scena) ed effetti sapientemente integrati fra loro.
Fra gli altri demo presentati ne ricordiamo alcuni.
CRAZY SEXY COOL (quinto classificato) dei tedeschi **Essence** sfoggia insistentemente oggetti in phong shading senza molta originalità (fra le forme presentate si ritrovano l'abusatissima papera e l'ormai nauseante maschera) e con i soliti movimenti più o meno casuali. Il tutto condito da alcuni fondali ed altri tratti grafici che molti credono sufficienti per garantire un buon design.
NO! dei danesi Polka Brothers (nono) non brilla certo per innovazione tecnica ma è in grado di generare qualche emozione soprattutto con la suggestiva endpart, valorizzata dalla musica d'atmosfera.
THE DEMO della divisione finlandese dei **Mystic** (undicesimo) è un altro di quei casi che innervosiscono lo scrivente. Vanta delle ottime routine di phong shading (con pure la miglior maschera rotante mai vista in un demo) e la solita piattezza nel presentarle.
Solidi bellissimi che ruotano a caso intervallati da qualche disegno e da altri effetti possono costruire un demo ma difficilmente offrono emozioni allo spettatore.
DREAM WITH ME degli **Scania** (dodicesimo) dal codice infinitamente più semplice è a mio parere molto più interessante: comprende più di 2000 frame, disegnati a mano libera, di animazione semplice e fantasiosa ben sincronizzata con la musica. Una relativa novità per la scena che dimostra ancora una volta quanti nuovi campi creativi possono e devono essere esplorati.
Implorando perdono per le divagazioni ideologiche, indubbiamente fatte nella sede sbagliata, veniamo alle altre competizioni tenute al party, altrettanto indicative di cosa è possibile fare con Amiga.

Per pochi K

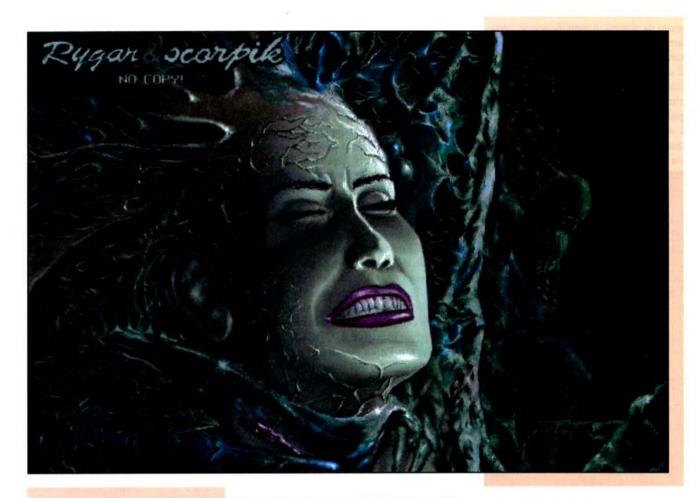
Quella relativa alle intro non più lunghe di 40 K è probabilmente la più sorprendente perché unisce a virtuosismi di codice, spesso degni dei demo migliori, la necessità di fare economia sulla spazio utilizzato, con artifizi vari e, a volte, algoritmi di compressione piuttosto sofisticati.
La intro vincitrice è **CREEP** degli **Artwork** e **Polka Brothers**, probabilmente la migliore mai fatta su Amiga, un piccolo capolavoro che si distingue per la qualità e la quantità dei suoi effetti.
Molte delle altre intro presentate al party hanno fatto un'ottima impressione e fra queste non possiamo non menzionare **PSYCHO RIFLE** degli italiani **Biosynthetic Design** che si è ben difesa con un degnissimo quarto posto.
DANNY degli **Spaceballs** ha vinto la graphic competition con una immagine AGA di ottima fattura che non rinuncia al nudo femminile, sempre molto apprezzato dai votanti.La musica a quattro voci più votata (in formato MOD, uno standard che meriterebbe miglior fortuna nel mondo PC) è stata **FOUNTAIN OF SIGHS** di **SKORPIK**.
Per completezza di informazione e per sottolineare la pluralità di presenze ricordiamo le altre competizioni tenute al party.
Si è votato per il miglior demo per Commodore 64 (esiste ancora una scena nostalgica, attiva e dai risultati stupefacenti basata sull'antico mito Commodore), i migliori demo e intro PC, la miglior 4K intro, la miglior Fast Intro (ogni sua parte deve essere fatta in tempo di record direttamente al party), la miglior musica a più canali (di solito campo di battaglia per i musicisti della scena PC) e la Wild Compo dove si può partecipare con la macchina che si vuole (anche una Silicon Graphics, se uno se la porta dietro).
Informazioni e materiale del Party sono ovviamente disponibili su Internet. In Aminet esiste la directory demo/tp5 completamente dedicata alle produzioni presentate nell'occasione (non completa ma in graduale aggiornamento).
Sul World Wide Web segnaliamo:

http://micro.ifas.ufl.edu/~dominik/tp95/
http://www.cybernet.dk/theparty/

da dove è possibile scaricare altro materiale che non si trova su Aminet.
Per avere approfonditi e completi resoconti sul party potete consultare ROM 6 e RAW 10.
In attesa della prossima edizione iniziamo a segnalare il Gathering 96 che si tiene al Vikingskipet di Hamar, vicino ad Oslo, dal 2 al 6 Aprile.

Per maggiori informazioni potete consultare la pagina Web creata per l'occasione:

http://www.iu.hiolso.no/~michelt/tg96.html
o cercare informazioni nelle diskmag più recenti.
Anche se questa volta gli organizzatori promettono mirabilie bisogna ricordare che non c'è stata edizione del Gathering senza roventi polemiche sulle malfunzio-

Danny degli Spaceballs ha vinto la graphic competition con una immagine AGA di ottima fattura che non rinuncia al nudo femminile.

ni organizzative (l'anno scorso tutti i partecipanti hanno dovuto dormire in un tendone montato all'esterno dell'edificio principale e, a detta delle cronache, NON riscaldato). Se Oslo vi sembra troppo lontana o il periodo poco adatto, ma siete comunque interessati a partecipare ad uno di questi fantomatici raduni, iniziate fin da ora a considerare il Somewhere in Holland 1996, a fine Luglio nel sud dell'Olanda. Organizzatori competenti e amichevoli e deliziosi costumi locali lo candidano di diritto a party più divertente dell'anno.

Struttura ViewPort

Descrizione della struttura ViewPort e dei suoi campi

```
struct ViewPort
{
. struct ViewPort *Next;
. struct ColorMap *ColorMap;
. struct CopList *DspIns;
. struct CopList *SprIns;
. struct CopList *ClrIns;
. struct UCopList *UCopIns;
. WORD  DWidth, DHeight;
. WORD  DxOffset, DyOffset;
. UWORD  Modes;
. UBYTE  SpritePriorities;
. UBYTE  ExtendedModes;
. struct RasInfo *RasInfo;
};
```

Next
Prossima ViewPort presente nella View

ColorMap
Puntatore a struttura ColorMap che definisce i colori per questa ViewPort

DspIns, SprIns, ClrIns, UCopIns
Le prime tre sono copperlist definite da sistema e riguardano la definizione del display, degli sprite e dei colori; la terza è una copper list definita dall'utente ed agganciata a questa ViewPort; ad esempio, un utilizzo della UCopIns potete osservarla in tutti i programmi che permettono di realizzare uno sfondo multicolore; ciò si realizza scrivendo un copperlist che modifichi il colore 0 (quello dello sfondo) od un altro più volte sullo schermo, prodezze del Copper.

DWidth, DHeight
Ampiezza ed altezza della ViewPort

DxOffset, DyOffset
Posizione della ViewPort relativa all'angolo superiore sinistro della View

Modes
Modalità grafica utilizzata per la ViewPort

SpritePriorities
Questo byte descrive le priorità degli sprite rispetto ai bitplane della ViewPort

ExtendedModes
Estensione per le modalità grafica utilizzata

RasInfo
Puntatore a struttura RasInfo di questa ViewPort

Struttura ViewPortExtra

Come per la struttura View è stata definita una struttura extra per la ViewPort, ViewPortExtra che contiene informazioni aggiuntive per la ViewPort; questa struttura è utilizzata dalla V2.0 del sistema e per allocarla/deallocarla occorre utilizzare le funzioni GfxNew e GfxFree

```
struct ViewPortExtra
{
. struct ExtendedNode n;
. struct ViewPort *ViewPort;
. struct Rectangle DisplayClip;
. APTR  VecTable;
. APTR  DriverData[2];
. UWORD Flags;
. Point Origin[2];
. ULONG cop1ptr;
. ULONG cop2ptr;
};
```

ViewPort
Puntatore a struttura ViewPort a cui è collegata

DisplayClip
Informazioni per il display clipping; la struttura Rectangle definisce i limiti oltre i quali ogni cosa disegnata viene "tagliata" e non mostrata

indicata con MonitorSpec, che dovrà essere passato in ViewExtra (proprio quello che accade quando fate scivolare uno sull'altro due schermi con frequenze differenti, ad esempio Pal e DoublePal); il DimensionInfo vi permette di specificare le dimensioni del display ed è sempre necessario a partire dalla v2.0 del sistema. Descriviamo ora come inizializzare le diverse strutture che necessitano per la definizione di un display.
Per inizializzare una struttura View e creare una ViewExtra da associare dobbiamo ricorrere al seguente codice:

```
struct View view;
struct ViewExtra *vextra;
struct MonitorSpec *mon-
spec;
.
.
InitView(&view);
view. Modes |= LACE;
if (vextra =
GfxNew(VIEW_EXTRA_TYPE))
{
. GfxAssociate(&view, vex-
tra);
. view. Modes |=
EXTEND_VSTRUCT;
. if (monspec =
OpenMonitor(NULL, modeID))
.   vextra-">"Monitor = mon-
spec;
. else
.   printf("Errore non posso
prelevare le specifiche del
monitor\n");
}
else printf("Errore non
posso creare ViewExtra\n");
.
.
GfxFree(vextra);
```

Come potete vedere dallo spezzone del listato il campo Modes della struttura View viene modificato in due casi; prima con l'impostazione del flag LACE, questo deve essere necessariamente impostato per compatibilità, infatti con la possibilità di specificare una modalità precisa con MonitorSpec (e quindi anche interlacciata) non è più necessario; la seconda con il flag EXTEND_VSTRUCT serve ad indicare che a questa View è attaccata una estensione ViewExtra; per allocare la struttura ViewExtra (ricordatevi quindi di definirla come puntatore come sopra mostrato) occorre utilizzare la funzione GfxNew passando la costante VIEW_-EXTRA_TYPE che serve ad indicare di allocare la struttura ViewExtra (la GfxNew serve ad allocare anche altre strutture quali la ViewPortExtra); per liberare la struttura allocata con GfxNew occorre utilizzare la funzione GfxFree(); una volta allocata la ViewExtra occorre agganciarla alla View con la funzione GfxAssociate(view, viewextra) passando rispettivamente i puntatori a struttura View e ViewExtra; l'ultima operazione da specificare oltre a quella di impostare il flag EXTEND_VSTRUCT nel campo Modes della View è quello di indicare il MonitorSpec nella ViewExtra; per ottenere la struttura MonitorSpec occorre utilizzare la funzione OpenMonitor passando o il nome del monitor come stringa al primo parametro, o una LONG modeID che identifica il monitor come secondo parametro; quest'ultima può essere presa dal display database, mediante lo ScreenModeRequester o utilizzando le costanti già definite nel file di inclusione "graphics/modeid.h"; la funzione restituisce l'indirizzo della struttura MonitorSpec relativa al monitor specificato, pronto da utilizzare.
Ultimiamo qui il nostro appuntamento mensile, nella prossima puntata ultimeremo il discorso sul display grafico spiegandovi come vengono gestite le operazioni su di esso ed inizieremo a vedere le funzioni grafi-

CD-ROM

1996

DIDATTICA

DTP

assicuratevi un anno di **Enigma Amiga Run...**

DESKTOP VIDEO

Inviate il tagliando a: **G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano** - Tel. (02)38.01.00.30

GAMES

Desidero abbonarmi a **Enigma Amiga Run** con **Floppy Disk** al prezzo speciale di lire **95.000** per 11 numeri con garanzia di prezzo bloccato.

Nome e Cognome: ____________________

Indirizzo: ____________________

C.A.P.: ________ Località: ____________________ Prov.: ______

HARDWARE

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐

Assegno Bancario Non trasferibile ☐

L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile. L'abbonamento da diritto a 11 numeri con uno sconto di lire **25.000**. Gli abbonati sono pregati di lasciare anche il loro numero telefonico. Le società interessate all'abbonamento devono segnalare anche la loro partita IVA e aggiungere **2000** lire per le spese postali. Per ogni disguido telefonare tutti i giorni feriali dalle ore 10.00 alle ore 12.30 al numero *(02)38.01.00.30*. Il rinnovo dell'abbonamento verrà offerto dall'editore alla data di scadenza. Queste disposizioni annullano tutte quelle precedenti. **L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione**

GRAFICA

MERCATO

Desidero abbonarmi a **Enigma Amiga Run** con **CD-ROM** al prezzo speciale di lire **120.000** per 11 numeri con garanzia di prezzo bloccato.

Nome e Cognome: ____________________

Indirizzo: ____________________

C.A.P.: ________ Località: ____________________ Prov.: ______

RAY TRACING

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐

Assegno Bancario Non trasferibile ☐

L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile. L'abbonamento da diritto a 11 numeri con uno sconto di lire **45.000**. Gli abbonati sono pregati di lasciare anche il loro numero telefonico. Le società interessate all'abbonamento devono segnalare anche la loro partita IVA e aggiungere **2000** lire per le spese postali. Per ogni disguido telefonare tutti i giorni feriali dalle ore 10.00 alle ore 12.30 al numero *(02)38.01.00.30*. Il rinnovo dell'abbonamento verrà offerto dall'editore alla data di scadenza. Queste disposizioni annullano tutte quelle precedenti. **L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione**

MUSICA

PANNELLO INTERATTIVO CATALOGO PRODOTTI E NUOVI ARRIVI www.dbline.it

DISPONIBILE KIT CD-ROM PER A500

Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383
ASSISTENZA TECNICA PRODOTTI DB LINE
DALLE 15:00 ALLE 18:00

PER ORDINI 0332/768000 DALLE 9:30 ALLA 1:00 DI NOTTE

LIGHTWAVE 3D

Impact - Sparks - FiberFactory
Surface Pro - City Builder

LIGHT ...
Finalmente disponibile l'ultima versione dell'eccellente programma di grafica ed animazione 3D, sono ora disponibili le seguenti versioni Amiga, Windows e NT

PREZZO DI LISTINO: L. 249.000 IVA INCL
OFFERTA LANCIO: L. 179.900 IVA INCL

IMAGEVISION 1.0 FLOPPY + CD

ImageVision è un programma multimediale per la creazione di presentazioni professionali d'effetto in maniera facile ed intuitiva grazie ad un'interfaccia grafica che nessun altro programma rende disponibile. Si ha pieno controllo su tutti gli eventi (immagini grafiche, animazioni iff - cdxl - mpeg, campioni sonori etc.) e una panoramica globale sul lavoro che state svolgendo. Tutto solo con un semplice click del mouse

DISPONIBILE SIMULA CD UPGRADE KIT

SIMULA
Per collegare un Cd Rom ATAPI al SIMULA

CLOANTO PERSONAL SUIT PER CD-ROM

DISPONIBILE UPGRADE VERSIONI PRECEDENTI

DB-Line - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.

SCALA

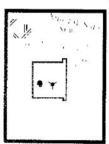
SCALA MM400/ECHO EE100/ RS422 CONTROL ... UPGRADES/ART LIBRARY VOL. 2/ ... LIBRARY VOL. 3/ SYMBOL LIBRARY VOL. 1.

DB-LINE DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA

DISPONIBILE TANDEM A1200

Controller per tutti i CD-ROM IDE A2000/3000/4000 Compatibile XA (Photo CD), multisessione CD File System Commodore, AsimCDFS Babel CDFS

AMI-FILESAFE
Il nuovo file system standard per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio dei file, non più dischi corrotti per crash, visualizzazione istantanea delle directory, accesso parallelo senza perdita di prestazioni

NOVITA'

VERSIONE 2X e 4X

POWERS CD-ROM SCSI-2 PER PCMCIA A600/A1200
Player Audio CD, Emulazione CD32, S W decodificatore per filmati MPEG - Campionatore da CD su HD - Programma di gestione Photo CD

NOVITA'

NEPTUN
Due ingressi Y/C e Composito, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400), Generatore di barre integrato, Controlli colore contrasto luminosità

...
Due ingressi Y/C e Composito, 2 ingressi Audio, Croma-Key, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400), Generatore di barre integrato, controlli digitali (colore, contrasto, luminosità), banda passante composito 4 Mhz, Y/C 5.5 Mhz

WARP ENGINE - RETINA BLT Z3 (MACROSYSTEM) - VLAB MOTION JPEG - TOCCATA 16 PICASSO II - HARD DISK BARRACUDA - THE BROADCASTER ELITE 32 ™ CYBERSTORM 68060 50MHZ - CYBERVISION 64 - COMMUNICATOR 3

MODEM/FAX 28.800/14.400 ESTERNI PER AMIGA
in dotazione: cavo seriale, software modem, gestione fax, collegamento internet

SOFTWARE AMIGA:

AURA 12/16 bit SOUND SAMPLE - CINEMA 4D ENGLESE - DIAVOLO BACKUP - DIRECTORY OPUS 5 - DISK EXPANDER - DISKMAGIC - DISK SALV 4.0 - IMAGE FX 2.x - LIGHTWAVE 3D 4.0 NUCLEUS PER VLAB-MOTION - PERSONAL PAINT 6.X - PHOTOGENICS 1.2 - POWER TITLER SCALA MM400 - TURBO PRINT PRO 4.x - TWIST 2 Il Data Base Relazionale - XDVE 2.0 VIDEO BACKUP SCART PER AMIGA - ZIP TOOLS FOR AMIGA

NUOVI ARRIVI CD PER AMIGA DA L. 25.000 IVA INCL

AMIGA CD VOL. 3

CDPD IV

CLOANTO PERSONAL SUITE

3D ARENA

CLOANTO THE KARA COLLECTION

LIGHT ROM 2

LIGHT ROM 3 (3CDs)

AMINET SET 1& 2

AMIGA TOOLS VOL 1-2

AUDIO PLUS

LIGHTWAVE ENHANCER CD

AMINET 10

L'ANGOLO DELLE SUPEROFFERTE

- **VIPER 28 KIT-1: L. 379.000 INVECE DI L. 488.000** - (VIPER-28) VIPER DKB 0 KB CPU 68030RC 28 Mhz (con MMU) / (MC68882) COPROCESSORE PLCC / (Q33M) OSCILLATORE 33 Mhz
- **VIPER 28 KIT-2: L. 699.000 INVECE DI L. 823.000** - (VIPER-28) VIPER DKB 0 KB CPU 68030RC 28 Mhz (CON MMU) / (MC68882) COPROCESSORE PLCC / (Q33M) OSCILLATORE 33 Mhz / (SIM4000) SIM 4 MB 72 CONTATTI PER AMIGA
- **VIPER 50 KIT-1: L. 869.000 INVECE DI L. 924.000** - (VIPER-50) VIPER DKB 0 KB CPU 68030RC 50 Mhz (con MMU) / (M68882-50) COPROCESSORE PGA 50 Mhz / (Q50M) OSCILLATORE 50 Mhz
- **VIPER 50 KIT-2: L. 1.168.000 INVECE DI L. 1.259.000** - (VIPER-50) VIPER DKB 0 KB CPU 68030RC 50 Mhz (CON MMU) / (M68882-50) COPROCESSORE PGA 50 Mhz / (Q50M) OSCILLATORE 50 Mhz / (SIM4000) SIM 4 MB 72 CONTATTI PER AMIGA
- **OMEGA KIT-1: L. 345.000 INVECE DI L. 436.000** - (OMEGA) ESPANSIONE DI MEMORIA PER A1200 0 KB (2 SOCKETS PER LE SIMM) / (M68882-25) COPROCESSORE PGA 33 Mhz / (Q33M) OSCILLATORE 33 Mhz
- **OMEGA KIT-2: L. 644.000 INVECE DI L. 771.000** - AMI-FILE SAFE USER VERSION (PER HD =650 MB) CON MANUALE IN ITALIANO SE ACQUISTATO CON UNO DEI SEGUENTI PRODOTTI: (OMEGA) ESPANSIONE DI MEMORIA PER A1200 0 KB (2 SOCKETS PER LE SIMM) / (M68882-33) COPROCESSORE PGA 33 Mhz / (Q33M) OSCILLATORE 33 Mhz / (SIMM4000) SIM 4 MB 72 CONTATTI PER AMIGA
- **CD40 KIT-1: L. 539.000** - TANDEM PLUS PER A2/3/4000 + LETTORE CD-ROM ATAPI 4 VELOCITÀ / OBBLIGO DI ACQUISTO DI 2 CD-ROM A SCELTA TRA QUELLI DISPONIBILI
- **CD40 KIT-3: L. 130.000** - CABINET IN METALLO (CDCASE) PER LETTORE CD-ROM ATAPI + ALIMENTATORE 220 V/ OFFERTA VALIDA SOLO IN ABBINAMENTO A CD40 KIT 1
- **CD12 KIT-1: L. 329.000** - TANDEM PLUS PCMCIA PER A1200 + CABINET IN METALLO (CDCASE) PER LETTORE CD-ROM ATAPI + ALIMENTATORE 220 V / OBBLIGO DI ACQUISTO DI 2 CD-ROM A SCELTA TRA QUELLI DISPONIBILI
- **CD12 KIT-2: L. 699.000** - TANDEM PLUS PCMCIA PER A1200 + CABINET IN METALLO (CDCASE) PER LETTORE CD-ROM ATAPI + ALIMNTATORE 220 V / LETTORE CD-ROM ATAPI 4 VELOCITA' / OBBLIGO DI ACQUISTO DI 2 CD-ROM A SCELTA TRA QUELLI DISPONIBILI

PER OGNI KIT ACQUISTATO HAI DIRITTO A
CLOANTO PERSONAL SUITE CD-ROM A L. 79.000 ANZICHE' A L. 99.000

DISTRIB. DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066 - VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383
e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novità • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.

PARLI INTERNET? ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email.
PER INFORMAZIONI info@dbline.it oggetto:Db-email

Db-Line

I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI SONO ATTIVI DALLE ORE 9:30 FINO ALLE ORE 1:00 DI NOTTE ! PER ORDINI NOTTURNI TELEFONARE ALLO 0332/768000 OPPURE INVIARE FAX ALLO 0332/768066.

NOI ABBIAMO QUELLO CHE SERVE.

LIGHTWAVE 3D

NewTek

LO STANDARD PROFESSIONALE PER LA GRAFICA 3D

Per definire correttamente **LightWave** bisogna utilizzare il termine inglese di: "All-in-one photo-realistic animation system". Questo programma ha consentito la realizzazione di famose serie televisive quali SeaQuest, Babylon 5, Hercules, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Voyager, Robocop, Viper, Unsolved Mysteries e molte altre.

LightWave è inoltre utilizzato da più di 10.000 professionisti del settore video per la creazione di animazioni 3D da inserire in video-clip commerciali, in sigle televisive, in videogiochi... La principale caratteristica consiste nella semplicità d'uso unita ad una elevatissima velocità nel calcolo e nella realizzazione delle animazioni.

LightWave è stato sviluppato per le seguenti piattaforme: Windows FWG, Windows Nt, Windows 95, Mips, Dec Alfa, Amiga.

Permette di disegnare utilizzando particelle in 3D. Sistema integrato di animazione particellare per LightWave 3D.

Più di 150 componenti di arredamento, più di 120 elementi architettonici, più di 40 applicazioni, 4 abitazioni complete.

A disposizioni potenti utilità per curvare i tuoi modelli. Fantastici effetti di rotazione, curvatura ed estrusione multipla.

Il miglior software di simulazione fisica. Permette di produrre collisioni, forza di gravità...

WORLD CONTRUCTION SET 2

Creare paesaggi in 3D. Nuove funzionalità: effetto acqua riflettente, strati di rocce, onde in movimento, creazione di nuovi terreni.

Completo set di Videocassette per imparare direttamente dagli esperti come utilizzare al meglio LightWave. Ogni cassetta contiene dai 100 ai 140 minuti di corso specializzato. Titoli disponibili: LW-Essentials/LW-Camera & Lighting Techniques/LW-Displacement, Mapping, Morphing & Bones/LW Modeler Part One/LW-Surfaces & Tex Tures/LW-Modeler Part 1/LW-Modeler Part 2. Inoltre: Pyro Techniques/Secrets Revealed/Pro Audio for Video/The Greatest of Graphics/Logos That Soar/The Greatest Show on Eath/Space Craft Surfacing Techniques/Space Craft Mode Design.

... SYSTEMS

Sistema per il montaggio video-non lineare in ambiente PC/ALFA disponibile per Windows 3.X, Windows 95, Windows NT.

IN FOCUS

E' il tutorial adatto a tutti coloro che hanno già familiarità con l'interfaccia e i fondamenti di Lightwave 4.0.

Sistema completo per Editing Video non lineare in qualità BetacamSp. Il sistema è basato su Amiga 4000. Disponibile scheda SoundStage per la gestione dell'audio e dell'effettistica in tempo reale.

E' un "digital image processing" per Lightwave 3D 4.0. E' utile per: ridurre drasticamente i tempi di redering relativi ad immagini "antialiased".

Generatore di effetti naturali: fibre, capelli, peli... per LightWave 3D. Riveste automaticamente un oggetto di poligoni multi-segmentati.

Set di oggetti 3D per LW contenenti modelli del ponte di Brooklin, del John Hancock Center, del World Trade Center, di stazioni di rifornimento, hotels ... tutto per costruire un'animazione di una città intera.

Set di oggetti per LW contenenti modelli di varie marche di automobili, autobus, treni, metropolitane e anche bulldozers.

Set di oggetti per LW rappresentanti una vasta serie di organi, ossa, bulbi oculari, pupille, campioni di epidermide e denti.

Set di oggetti per LW che includono i modelli di tutti i pianeti, lune, la navicella Apollo, lo Shuttle, il telescopio Hubble, Saturno V, vari tipi di satellite.

Db-Line SRL - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - BIANDRONNO (VA) - TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066 - VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383
e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it